www.agames.com.br
ação games
Edição Nº 158
Dezembro de 2000 R$ 4,90
3451/1
ISSN 0104-1630
9 770104 163000
00158>
Abril 50 anos

GAMES

N Nintendo 64
P PlayStation
W PC
D Dreamcast
G Game Boy
S Super Nintendo
M Mega Drive

DICAS

DESTAQUES

Ilustração de capa: Alexandre Jubran

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Operações: Antonio Godoy da Silva
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul
Diretor de Publicidade: Paulo Cesar Araújo

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone
Redator-Chefe: Edson Rossi
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Subeditor: Darius Roos
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de Jogos: Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Felipe Azevedo, Humberto Martinez, Ronaldo Testa, (jogos); Priscila Pastre, Roberto Sadovski, Shinichiro Nakaba (textos); Andre Feliciano e Carol do Valle (fotos); Renato Costa (diagramação); Leandro Luigi Del Manto (traduções); Alexandre Jubran (ilustrações)

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Elaine Komatsu
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio Filho

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich,
Executivos de contas: Claudia Gussoni, Jorge Elias
Coordenadora: Juliana de Moura

ASSINATURAS
Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ariane Medina
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Diretor Escritório Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon
Diretor de Publicidade - Classificados: Pedro Codognoto

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Ophir Toledo
Vice-Presidentes: Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

www.agames.com.br

Mande seu recado

Suas sugestões, comentários e críticas são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua *Ação Games*. Coloque sempre na mensagem o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone.

Atendimento ao leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Dúvidas. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes de jogos de luta, estratégias completas ou de pontos específicos de jogos.
E-mail: agames.abril@atleitor.com.br

Ação Games

Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, São Paulo, SP, CEP 05425-902
Fax: (0xx11) 3037-4468

Atendimento ao assinante

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo:
(0xx11) 3990-2121
Demais localidades:
0800-78-2811

Para atualizações de dados (mudança de endereços), reclamações sobre a entrega das revistas. Lembre-se de informar o código de assinante, nome e endereço completos.

Edições anteriores

Para encomendar até as seis últimas edições lançadas, inclusive especiais, pelos seus preços atuais de banca, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro ou pelo e-mail:
abril.ea@abril.com.br

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (0xx11) 3037-2000, fax (0xx11) 3037-4961
Publicidade: tel. (0xx11) 3037-4074, fax (0xx11) 3037-4427, site: www.publiabril.com.br
Classificados: Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: (0xx11) 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil
Belo Horizonte: Av. do Contorno, 5.919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7575, fax: (061) 315-7558
Campinas: R. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: Av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: Av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: Av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: R. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: R. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: Av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Rua Prof.Gastão Bahiana, 615/1401, Lagoa, CEP 22071-030, tel/fax.: (021) 513-2348
Salvador: Av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: Av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL
Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE!
Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.
Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
Esportes
PLACAR
Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME
Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA! MAIS
Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO • BONS FLUIDOS
Entretenimento
CONTIGO • REVISTA DA WEB! • MINHA NOVELA

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem. ISSN 0104-1630, edição Nº 158. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (0XX11) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque): solicite através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca ou pelo e-mail: abril.ea.@abril.com.br.

IMPRESSA NA DIVISÃO
GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

SERVIÇO AO ASSINANTE:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2112
Demais localidades: 0800-78-2112

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Demais localidades: 0800-78-2811

ANER

Edson

"Papai Noel, velho batuta", cantava uma banda lá da minha terra. Ou seria uma terra lá das minhas bandas? Não importa, até porque a letra não é bem essa. E com a inglesinha de corpo sueco chamada Lara Croft saindo das águas em sua direção você pode querer mais o quê? Já sei, mais dicas. Então é só buscar as 100 dúzias — eu disse 100 dúzias — de dicas desta edição... Ah, você quer mais jogos? Dê uma conferida e veja se alguém tem mais por aí...
Reportagens? Vai de *EGM* ou de *Tomb Raider*? Quer saber? Se o *red* velhinho aparecer no telhado de sua casa, mande-o estacionar as renas, pôr a sunga e cair na água da piscina, pois a Lara estará por lá... lendo *Ação Games*. Vejo vocês na *66!*

Darius

Quer saber o que fizemos no mês do Natal? Enchemos o saco do Papai Noel. E a sorte sua é que ele chega recheado com 1.209 dicas (testadas de verdade, só na *Ação Games*). Já nos jogos, lembrando os duendes do bom velhinho, o herói Link chega detonando *The Legend of Zelda Majora's Mask* bastante detalhado. Sobre Árvore de Natal e neve, esqueça — por aqui faz calor e descolamos uma matéria e pôster com a gata de pele macia Lara Croft. Mas os presentes continuam com análises nervosas dos melhores jogos e o pré-lançamento especial de *Fear Effect Retro Helix*. E feliz Natal pra você, mané!
Obs.: Debaixo da máscara estou escondendo um sorriso descarado (quaquaqua!), pois a *Ação Games* anda soltando toneladas de dicas e jogos, arrebentando mês a mês a concorrência.

Érica

Queridos leitores, estamos em clima de festas e o Papai Noel está chegando. Espero que todos vocês tenham se comportado direitinho para merecer aquele tão sonhado videogame novo de presente (qual vocês escolheram?). Bem, desejo a vocês um Feliz Natal cheio de amor, paz e prosperidade. E claro, quero ver todo mundo ano que vem aqui na *Ação Games*. Beijinhos carinhosos!
PS: Esse mês vou deixar as reivindicações e protestos de lado, pois não é bom terminar o ano com mágoas e ressentimentos. Mas em janeiro volto com a corda toda.

Ronny

Ho! Ho! Ho! Saia daí, Papai Noel. Se não trouxe o meu PS2 é melhor ir colocando a viola no saco. Pois presente mesmo é a minha *Ação Games* na mão! Por aqui, turbinamos o seu presentinho, preparando a edição de dezembro com pôster da Lara de biquíni saindo do mar (hummm). Os melhores lançamentos do ano podem estar nesta edição e você confere *Alien Resurrection, Medal of Honor Underground, The World is not Enough 007*, além dos sensacionais *Driver 2 Back on the Streets* e *The Legend of Zelda Majora's Mask*. E se você quer mais, o furacão Twister passou no Test Drive e a deusa *Carina Girardi* arrasa no Game da Gata. Está aqui nosso presente para você, leitor. Obrigado por mais este ano. Feliz Natal!

Ailton

Rapaziada... uma edição nervosa, cheia de novidades e com a mulher mais bonita dos videogames - Lara Croft, é claro!!!
Para os loucos por RPG aí vai o detonado de *The Legend of Zelda Majora's Mask* e um teste drive com o Twister. Mas também tem pré-lançamento do *Fear Effect Retro Helix*, dicas e truques para você não ficar travado em nenhum jogo. Chega de falar e leia sua revista. Caros leitores, obrigado pela sua participação em 2000. Um feliz Natal, muita saúde e paz.

Fábio

Meu, pára de ler esse bate-papo e dê só uma olhada na página 36... Fala se não é verdade que essa Angelina é maravilhosa. Mas ela só topa jogo rápido (pág. 44). Então, fui correndo atrás dela pilotando uma caranga (pág. 48) e, com muita perícia, ganhei uma medalha de honra (pág. 49). Essa gata é alienígena (pág. 50)... o mundo não é o bastante para ela (pág. 51). Sendo assim, enchi um caminhão de presentes (pág. 52), enfrentei dragões (pág. 53), duendes e gnomos (pág. 54), pedi umas dicas (pág. 68) e até apelei (pág. 78). Mas não consegui conquistá-la. De consolação, ganhei um Dreamcast (pág. 80). Vou ver se consigo outra garota nos classificados (pág. 82).
Feliz Natal, bocaberta!

Colaboradores

Queremos presente, Papai Noel, queremos presente!

ONDE TEM
GAROTADA
TEM
GAROTADA.
Garoto
GAROTADA
GAROTADA
O chocolate
de beber
da Garoto.

Cartas

Frango

Diego Ribeiro Allegue, de Santo André (SP), já fez sua escolha: Sonic, Sonic, e Sonic

Jiu-jítsu

E aí, panacas da redação? Assino esta revista porque tenho um PlayStation e pratico jiu-jítsu. Por isso gosto de jogos de luta e ação e adoro uma pancadaria. Mas a maioria dos jogos de luta é uma babaquice, nos quais os lutadores têm poderes idiotas. Até que enfim, porém, fizeram um jogo para machos, o *Ultimate Fighting Championship*. Agora, quero saber se vocês, cabeças-de-bagre, vão publicar um detonado de *UFC*. Caso contrário, eu e minha galera do jiu-jítsu vamos ter de ir aí detonar vocês. E vou cuidar pessoalmente desse Frango e acabar com a sua marra aplicando-lhe um mata-leão, ou melhor, mata-frango (hehehe).

Paulo Rogério Z. Corrêa, Mogi-Mirim (SP)

Sabe por que os lutadores de games costumam ter poderes idiotas? Para que gênios como você não tenham problemas para entender o jogo. Próximo!

Pedido de casamento

Frango da minha vida, você é lindo. Quer casar comigo? (claro que bebi cinco garrafas de vinho para criar coragem de fazer esse pedido). Mas essa carta é para dizer que amo RPG e odeio novelas e blablablá...

Daniella Alves Talarico, Florianópolis (SC)

Daniella da minha vida, você é um porre (e sua carta, muito longa). E espere sentada o dia em que vou dar trela para perua. Próximo!

Riscos em CDs

E aí, Frango? É possível apagar riscos e limpar a sujeita de CDs do PlayStation? Meu irmão fez a festa com meus CDs e as animações de *Final Fantasy 8* que tenho, mesmo sendo americanas, não rodam.

Warney, via e-mail

Tenho cara de recuperador de CDs? Não, né? Então, da próxima vez mantenha seu irmão afastado de coisas valiosas. Próximo!

Dreamcast

As cartas enviadas até 21 de outubro para a promoção Dreamcast valerão até o fim do ano? Ah, tenho também um recado para o Frango: quer conhecer a franga que tenho em casa? Ela é muito gostosa (principalmente por estar recheada e assada).

Fernando da Silva Cano, São Paulo (SP)

As cartas valerão até o fim do ano, sim. Aliás, a sua foi devidamente recheada e assada. Próximo!

BoF 4

Leiam esta carta e detonem o jogo *Breath of Fire 4*.

Elton Carlos da Silva, São Paulo (SP)

Li sua carta, mas não sei se detonaremos *BoF 4*.

Vestibular

E aí, Frango babaca? Mande-me um pôster de *Parasite Eve 2*.

João Cesar Huzik, Aripuanã (MT)

O que você acha?
a ( ) Vou mandar o pôster
b ( ) Não vou mandar o pôster
Preencha a resposta que você imagina correta e aguarde sentado. Próximo!

Recorde

A revista melhorou muito depois de uns meses para cá. Antes, eu só comprava outra, que se diz melhor do Brasil (hahahaha). Vocês são os melhores. Gostaria de saber se publicariam recordes caso a gente mandasse fotos, fitas de vídeo...

Marcio Fernando de Lima, São Paulo (SP)

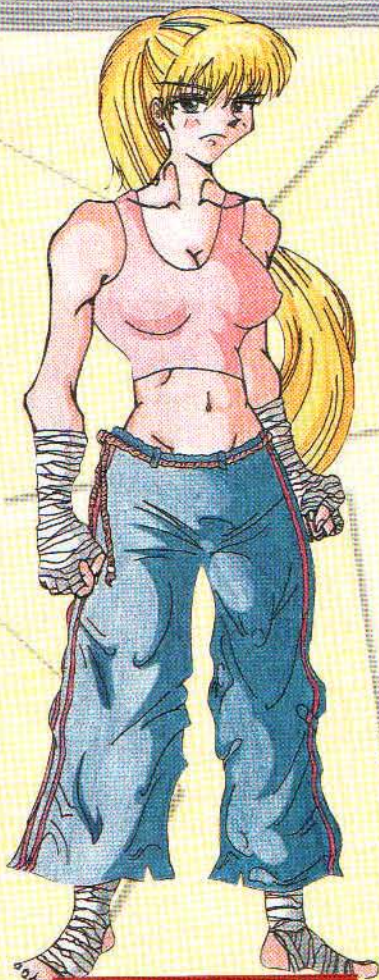
Depois de uma puxada de saco como essa, a gente publica seu recorde, sim. Mas saiba que não teremos como devolver o que você vai mandar, seja foto, seja fita de vídeo. Próximo!

Sega

O que vocês têm contra a Sega? *Mario Tennis 64* teve um tratamento muito superior a *Virtua Tennis*, seu concorrente direto, mesmo sendo um jogo inferior. E os pôsteres? Tendo como base a edição 144, já saíram cinco pôsteres de jogos da Sony, três da Nintendo e zero, nada da Sega...

Bruno Nascimento Rubio, via e-mail

A gente tem tanta bronca da Sega que até está realizando uma promoção, há três meses, para sortear seis Dreamcast... De qualquer forma, pode aguardar que vamos preparar um pôster-bala de um jogo do Dreamcast. Próximo!

Flávio José Pestana, de Guaratinguetá (SP), manda avisar que não copia nada. Prova de que ele é fera

Loirinha invocada a do Roberto Kovaturo, de Maringá (PR)

Game da Gata

Minha carta é direcionada aos leitores que reclamam da forma como vocês, frangos da Redação, respondem as cartas e e-mails. Apesar de eu ser um pouco sentimental, adoro o jeito de vocês nos tratarem. Amigos leitores: se vocês querem respostas românticas, se associem a um fã-clube dos Telletubbies. Agora, uma bronca: cadê a Scheila Carvalho, a Carla Perez, a Andréia (No Limite) e, como não poderia deixar de ser, a Érica no Game da Gata?

Rafael Escobar, Ferraz de Vasconcelos (SP)

Você acha que se eu soubesse onde está a Scheila, a Carla Perez e a Andréia eu iria te contar? Outra coisa: se você não curtir a Carina, deste Game da Gata, nem precisa mais nos procurar. Próximo!

Gostaria de parabenizar a Redação pelas reportagens e entrevistas, ainda mais as entrevistas para o Game da Gata. Se continuarem assim, ficarei louco e serei capaz de beijar a revista.

Neimar Antonio Kühne, São Valentim (RS)

Entrevista! A gente coloca fotos lindíssimas das gatas e você vem falar de conteúdo? Próximo!

As gatas usam roupas demais. Esqueçam de comprar o sutiã delas algum dia...

André da Petrobrás, via e-mail

Aí, André, seu boca-aberta! Dê uma olhadinha no Game da Gata... Próxima!

Matemático

Se Deus é 10, a *Ação Games* é 11, mas quem responde as cartas é 12, porque quem é 24 é inteiro bofe, e 12 é metade de um bofe. E a Érica é 100.

Francisco de Assis da Silva Jr, via e-mail

E você é bobo, que deve ficar trancado num quarto o resto da vida até o lobisomem 20 pegar. Próximo!

Pôsteres

Frango desprezível, abominável e sem noção que está respondendo as cartas: os pôsteres estão, no máximo, meia-boca. *Parasite Eve 2* e *Mario Party 2* estavam nervosos, bem completos e com o logotipo dos jogos. O de *Metal Gear Solid 2* estava a pampa, mas o logo do jogo não era o oficial, e sim com letras normais. Já o de *Final Fantasy 9* estava muito simples e nem o nome do jogo tinha.

Rodrigo Uchôa, São Paulo (SP)

Meu!, como você é chato! Tô atrás de um pôster especial com os lindinhos do Backstreet Babas, digo, Boys peladinhos para te mandar. Ah, e com o logo oficial... Próximo!

Crítica

Sou assíduo comprador da revista e deixarei de sê-lo se vocês não pararem com essa forma de responder as cartas. Esta seção tem tudo para ser legal, mas está uma merda.

Jimmy Mota Vianna, via e-mail

Não é a seção que está uma m..., mas e-mails como o seu. Próximo!

Canal oficial

Criei o canal oficial da *Ação Games* no mIRC. Se vocês não sabem o que é mIRC vou explicar: é uma rede de bate-papo com diversos canais. Agora os leitores internautas têm um espaço certo: #AçãoGames.

Guto PHD, via e-mail

Recado dado. Próximo!

Mario Tennis 64

Quem é a mocinha que deu nota 7,1 para *Mario Tennis 64*? Você, que responde as cartas, segure essa: as suas respostas são ridículas e sem argumentos, iguais a você... Tomou?

Xi, não coube seu nome. Fica para a próxima...

Traços finos e precisos no desenho de Sérgio A. Laurentino, de Natal (RN)

"Eu não gosto de bungie jummmmpppppp......."

No Bico do Frango

Bem-vindo, 2001! Ano que vai dividir a história da indústria de videogames, que entrou de vez na era dos 128 bits. Em mais alguns meses a luta entre Sega, Nintendo, Sony e Microsoft se dará também em campos brasileiros. E pode apostar seus safes na transformação do mercado brazuca – hoje um imenso navio pirata – em algo sério e oficial. Sabe o que é isso? Entre inúmeras vantagens, a chance de jogar *Zelda* ou *Driver* ou *Tomb Raider* em português.

Humberto Martinez

Boot no Dreamcast

Olá! A revista está ótima e não precisa melhorar. Minha dúvida é sobre o boot do Dreamcast. O meu console (fabricado em março de 2000) na aceita o CD boot versão 1.1. O CD funciona normalmente no Dreamcast do meu amigo (fabricado em setembro de 1999). O problema é no meu videogame ou no boot? Existe outra versão além da 1.1?

Victor Ricardo, via e-mail

Victor, seu Dreamcast provavelmente foi destravado para rodar tanto CDs americanos quanto japoneses. E os aparelhos destravados não rodam o CD de boot. Agora, sobre a outra versão do CD de boot (1.2), existe sim – mas é difícil encontrá-la. Já seu amigo, mesmo tendo um Dreamcast mais antigo, não deve ter destravado o aparelho e, portanto, consegue rodar os CDs de boot normalmente. Agora, meu chapa, vê se deixa de comprar CDs piratas.

Zelda: Ocarina of Time

Estou jogando Zelda 64 há um tempão. Estou perto do final, já entrei no castelo e estou enfrentando Ganondorf . Ele fica flutuando no meio da sala e eu não consigo derrotá-lo. O que devo fazer?

Marcus Vinícius, via e-mail

Carregue o seu ataque especial (mantendo o B pressionado) e, quando Ganondorf mandar suas magias, solte o botão para rebatê-las. Quando ele ficar fraco, use a flecha para acertá-lo.

Vou chutar o traseiro desse tal Ganondorf até que ele grite @#%&!

Monster Rancher 2

E aí, galera da Ação Games, estou precisando muito da ajuda de vocês. Como eu faço para conseguir habilitar os monstros que são encontrados em Monster Rancher 2? Quando eu vou na shrine e coloco um CD, uma garota me diz que o monstro só está autorizado para os integrantes da Ima. Como consigo esta autorização?

Daniel Martins, via e-mail

Você inicia Monster Rancher 2 como um treinador bem chulé, portanto, só tem acesso a monstros de nível bem baixo. Conforme você evolui e seu monstro vence torneios oficiais, seu nome sobe no ranking dos criadores e você recebe novas licenças para poder criar monstros mais poderosos.

Parasite Eve 2

Estou jogando Parasite Eve 2 e gostei muiiiiito do jogo. Quando cheguei numa parte em que se deve digitar alguns números em uma calculadora num armazém – acabei encalhando. Como o jogo é japonês, fica difícil saber resolver essa parada! Por favor, ajudem-me.

Marcelo Prudente Silva, Socorro (SE)

Está vendo? Apressado come cru, vê se da próxima vez espera a versão gringa dos games surgirem para começar a detonar. É muito mais divertido. A combinação que você deve usar na calculadora é 3033 e depois apertar a tecla total.

Revistinha do Aranha

Eu quero saber como faço para pegar a revista comic 23 do Spider-Man.

Léo Ramos Duarte, Rio de Janeiro (RJ)

Na fase Bugle's Basement, quando os canos estourarem, use a teia para fechá-los e assim conseguir essa revista.

Entalei em Alundra

Oi, pessoal, não vou ter a cara-de-pau de dizer que não perco nenhuma edição, mas com humildade peço ajuda no jogo Alundra 2. Estou em Edem Ruins, numa sala onde há duas estátuas amarelas que me seguem de um lado para outro. Há dois diamantes entre as estátuas, uma pedra e uma porta que não abre. Há dois botões, um que eu não posso alcançar e outro azul. Quando quebro a pedra ou as estátuas o botão que é azul se torna vermelho e aí pulo em cima dele para recomeçar tudo de novo... Conto com vocês para solucionar essa confusão que não dá em nada.

Paulo Cesar M. Souza, São Paulo (SP)

Na parte em que você encontra as duas pilastras que te seguem, fique do lado esquerdo e acerte o cristal (diamante) dando um tiro na diagonal. Pegue uma pedra e jogue por cima da outra estátua, para acertar o outro cristal. Use as estátuas como uma ponte para chegar até o botão e pegar a grape of Eru

Galerians

Olá, pessoal da Ação Games, a revista está nota 10, tudo muito bem feito e detalhado, principalmente a capa. Mas vamos ao que interessa: 1) No jogo Galerians (PSX), estou na parte em que tenho de matar um cara que se divide em três e some toda hora. Não Consigo! O que faço? 2) Existe algum truque de GameShark para esse jogo? Qual?

Vinicius Lopes, via e-mail

Birdman fica desaparecendo continuamente, mas pára algumas vezes e realiza seus ataques. Então, nesses momentos, pode-se usar o poder shock wave para atingi-lo. Quando ele dividir-se em três para atacar você, fique correndo até que os três atirem e, nessa hora, acerte-os com a mesma magia. É recomendável usar o comprimido skip para aumentar a força dos ataques e vencer com mais facilidade.

Tenchu 2

Gostaria de saber como habilitar o Waru Ninja Tatsumaru (Tenchu 2) e como vocês conseguiram aqueles itens que eu não estou achando nem a pau. Não vou dizer que a revista está arrebentando (um verdadeiro rolo compressor), que a capa esta cada vez melhor (salve, Jubran!) e que a parceria com a EGM ainda vai nos trazer muitas surpresas.

Edgar Watanabe Shimizu, Osasco (SP)

Edgar, sabe como conseguimos os itens? Meu, tem de ser muito bom (hehehe)! Para quebrar o seu galho vamos lhe dar uns códigos, ok?
Todos os itens: na tela de seleção de itens, aperte ■, ■, ■, ●, ■, ●, ←, ↑, →, R2, R2.
Personagem Tatsumaru: na tela de seleção de personagens, pressione ● e ■ e aperte: R1, R2, L2, L1, ↑, ↓, ←, → e Select. Ou termine o jogo com Rikimaru e Ayame.

Se você falar mal do cheiro do meu suvaco eu te esfole inteirinho, seu orelhudo

Pódio

Top Ten

Os jogos mais alugados em outubro

DREAMCAST (DC)	PLAYSTATION (PSX)	NINTENDO 64 (N64)
1- Marvel vs Capcom	1 - Chrono Cross	1 - Perfect Dark
2 - Ultimate Fighting Championship	2 - Gran Turismo 2	2 - International S. Soccer 2000
3 - Resident Evil Code: Veronica	3 - Intenational S. Soccer Evolution	3 - Tony Hawk's Pro Skater
4 - Virtua Tennis	4 - Digimon World	4 - Mario Tennis 64
5 - Sidney 2000	5 - Tony Hawk's Pro Skater	5 - Pokémon Stadium
6 - Tony Hawk's Pro Skater	6 - Dino Crisis 2	6 - Kirby 64 The Crystal Shards
7 - Sega GT Homologation	7 - Tony Hawk's Pro Skater 2	7 - Mario Party 2
8 - Ready 2 Rumble Boxing	8 - Spider-Man	8 - Super Smash Brothers
9 - Capcom vs SNK	9 - Syphon Filter 2	9 - Donkey Kong 64
10 - Nightmare Creatures 2	10 - Resident Evil 3: Nemesis	10 - Power Rangers L. Rescue

LOCADORAS CONSULTADAS: Belo Horizonte (MG): Mega Game, Tel.: (031) 296-7184; Curitiba (PR): Videoteka, Tel.: (041) 262 7581; Porto Alegre (RS): Espaço Vídeo, Tel.: (051) 311-7999 (Obs.: não alugam 32 Bits); Rio de Janeiro (RJ): Game Palace, Tel.: (021) 430-7146; Salvador (BA): Kombat Games, Tel.: (071) 255-0977; São José dos Campos (SP): ProGames, Tel.: (012) 341-7250; São Paulo (SP): Maxxi Revistaria e Locadora, Tel.: (011) 591-0039, Blockbuster, Tel.: 0800-172101, Only Games, Tel.: (011) 3862-1125.

Ranking gringo

1 - Kirby 64 The Crystal Shards (N64)
2 - Pokémon Yellow (GB)
3 - Tony Hawk's Pro Skater (PSX)
4 - World Series Baseball 2K1 (DC)
5 - Pokémon Trading Card (GBC)

Ranking Japa

1 - Mario Story (N64)
2 - Mario Tennis 64 (N64)
3 - Shin Sangoku Musou (PS2)
4 - SD Gundam Generation-F (PSX)
5 - Yu-Gi-Oh Duel Monsters 3 (GBC)

Fonte: revista Electronic Gaming Monthly (novembro/2000)

Ranking Ação Games

Jogo / Piloto	Darius Roos	Felipe Azevedo	Humberto Martinez	Ronaldo Testa	Ronny Marinoto	Média
Driver 2: Back on the Streets	"Roubar qualquer veículo. Quer mais?". ★★★★	"Mesma empolgação." ★★★★	"Demais! E com rachas brazucas." ★★★	"Ficou de bandido." ★★★★★	"Valeu a espera." ★★★★	★★★★
Medal of Honor Underground	"Realista ao extremo." ★★★★★	"Guerra dentro de sua casa." ★★★★	"A guerra ainda mais real." ★★★★	"Só tiro no coco." ★★★★	"É o melhor jogo de tiro do PSX." ★★★★	★★★★
Spyro: The Year of the Dragon	"O Dragão está em forma." ★★★★	"Diversão para todos os gostos." ★★★	"A melhor do Dragão." ★★★	"Bichinhos cor-de-rosa?" ★★★	"Sem muitas novidades." ★★★	★★★
The Legend of Zelda: Majora's Mask	"Uauuu! Isso é RPG!". ★★★★★	"Absurdamente perfeito." ★★★★★	"Melhor impossível." ★★★★★	"Clássico." ★★★★★	"O sonho não acabou." ★★★★	★★★★½
The World is Not Enough 007	"Bond, mas nem tanto." ★★★	"A fórmula reformulada." ★★★	"Não é das melhores missões." ★★★	"Mais 007. Muito louco." ★★★★★	"Bond sempre será o melhor agente". ★★★★	★★★½

Desafio do mês (edição 158)
Quais são todas as versões de Zelda e em que ano elas foram lançadas?

Vencedores (edição 156)
Quantos consoles a Nintendo lançou em sua história?
Resposta: 8 (Nintendo, Super Nintendo, Nintendo 64, Nintendo GameCube, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance e Virtual Boy)

André Luiz de Araújo, Cananéia (SP)
Danilo Zanon dos Santos, São Bernardo do Campo (SP)
Fernando Salvador, Belo Horizonte (MG)
Jean James Peres Vieira Bussons, Rio de Janeiro (RJ)
Juliano J.G. de Mello, Régis (SC)

Pergunta do mês (edição 158)
O que você faria para a Lara Croft tirar o biquíni para você neste verão? Ok, e para o Squall te chamar para uma volta no jet ski dele?

Pergunta do mês (edição 156)
O que você achou do GameCube?

"Para mim, o Nintendo GameCube é muito encubado, mas ele vai ser legal"
Felipe Mazui Pereira, Quaraí (RS)
"Ele parece ser ótimo e inova com as duas opções de conexão à internet"
Paulo de Oliveira, Alagoinhas (BA)

"Achei este console estranho e duvido que seja mais potente que o PS2"
Alex dos Santos, Florianópolis (SC)

"Ele é tão moderno que deveria vir com entrada para cartuchos de N64"
Odimar Teixeira Barbosa Jr., Macapá (AP)

"Novamente a Nintendo surpreendeu com seu console e seu novo joystick"
Marcos Fernando da Silva, Buritama (SP)

Fotos: Carol Do Valle Maquiagem e cabelo: Roberta Mattos/C.Kamura Agradecimentos: Fama Models

Mas que guria linda, tchê!

Carina Girardi, 27 anos

Gaúcha de corpo e alma, a garota defende as fronteiras do estado exibindo curvas perfeitas. Tanta beleza foi resultado de uma mistura de espanhóis, italianos e portugueses. Modelo profissional há anos, já posou para dezenas de revistas (também *Playboy*) e foi eleita Miss Rio Grande do Sul. E se a beleza da gata não hipnotizá-lo, suas fórmulas de engenheira química o farão. Mostrando-se tri-demais, ela guarda os fins de semana para jogar N64 com o marido (cara sortudo).

Quer levar para casa a parte de cima do biquíni da Carina Girardi (e mais o shortinho)?
Calma, mané. A parte de cima do biquíni é da foto de fundo e o shortinho, da foto da frente. Mande uma carta para a gente dizendo o que você faria para conquistar a gata acima. A resposta mais criativa leva o conjuntinho...
Pegue a ficha de inscrição da página 80.

THE LEGEND OF
ZELDA
MAJORA'S MASK

Só Para
NINTENDO64

Indrema é o videogame que utilizará o sistema operacional Linux

Os programadores do Linux estão desenvolvendo um videogame

O mercado de games está mais forte e, após a entrada da Sony e da Microsoft, agora é a vez da Linux entrar no ramo da diversão com a plataforma de 128 bits Indrema Entertainment System (IES). O novo console está sendo desenvolvido pelas empresas Indrema, Linuxcare e Red Hat e, mostrando versatilidade, suportará upgrades e promete ser mais potente que o PS2 – entretanto, poucas características técnicas foram reveladas (terá 600MHz e encaixe para quatro controles). Mas o grande trunfo do novo videogame é a promessa de uma programação aberta, aceitando alterações no kit de criação e facilitando o desenvolvimento de efeitos e jogos. O IES utilizará o sistema operacional Linux (concorrente do Windows). (HM)

Montanha de acessórios para PS2

O poderoso console PlayStation 2 mal foi lançado nos Estados Unidos e já está ganhando uma enxurrada de acessórios. Nas prateleiras norte-americanas podem ser encontrados todos os tipos de opcionais – desde controles em formato de pranchas e volantes, até cabos de vídeo e caixas de som que aumentam a empolgação e o realismo durante as partidas. No Brasil, procure por importadoras de videogames para encontrar os produtos das fabricantes Interact, Creative Labs, Mad Catz, Monster Cable, Saitek. (RM)

Pela Interact, o joystick do tipo arcade detona nos jogos de luta

Não saia derrapando nas curvas com esse controle do tipo volante

Xbox ganhou sua revista oficial

O console da Microsoft chegará só no segundo semestre de 2001, mas já ganhou uma revista oficial nos States. A edição nº 1 da *The Official Xbox Magazine* sairá entre junho e setembro de 2001 e promete deixar os xboxmaníacos ligados nas novidades do aparelho de 128 bits. Os editores terão apoio total da fabricante e trarão matérias exclusivas dos bastidores dos games. A revista faz parte do gigante grupo IGN (www.ign.com), controlador de uma das maiores redes de informação de games da internet. (RM)

A página teste da revista oficial do console Xbox. Visual radical

AÇÃO GAMES EXPRESS

- A divisão de internet da loja Toys "R" Us levou cerca de 30 segundos para vender todo seu estoque de PS2 no lançamento do aparelho. A Toys "R" Us (www.toysrus.com) não revelou o número de consoles vendidos, mas as expectativas são boas – pois se trata de uma das maiores redes norte-americanas. (FA)

- A fabricante Sega cancelou o kit especial de *Phantasy Star On-line* para Dreamcast. A edição de luxo traria o demo de *Sonic Adventure 2* e um VMU exclusivo do *Phantasy Star*. Agora, porém, só a primeira remessa do RPG trará o demo do novo porco-espinho e o VMU especial será vendido separadamente. (RM)

- A Microsoft adquiriu os direitos de *Oddworld Inhabitants Munch's Odysee*, tornando a aventura exclusiva para o videogame Xbox – ou seja, nada mais para PS2. O jogo das estranhas criaturas foi uma das sensações da E3 2000 e deverá estar disponível na data de lançamento do console do Bill Gates. (RT)

- A produtora Bam Entertainment está fazendo games de GBC baseados nos desenhos animados do canal Cartoon Network. Entre os jogos estão *Dexter's Laboratory Robots Rampage* (O Laboratório de Dexter) e *Yogi Bear Great Baloon Blast* (Zé Colméia), além de três aventuras com *As Meninas Superpoderosas*. (FA)

- A Sega distribuiu uma versão melhorada de *Virtua Tennis* chamada *Power Smash On-line*, às primeiras 1 mil pessoas que efetuarem qualquer tipo de compras no site oficial do Dreamcast no Japão (www.sega.co.jo/dreamcast). O belo lance é que essa versão permite jogar partidas on-line pela internet. (RT)

- A Sega é campeã em vendas via internet no Japão. O site da empresa (www.d-direct.ne.jp) faturou 6,5 milhões de dólares de abril a setembro – valor 200% maior que a arrecadação do ano anterior inteiro. A D-Direct representa 7% das vendas de videogames no país e possui mais de 120 mil associados. (RM)

- Em entrevista ao jornal *San Jose Mercury News*, o vice-presidente da Microsoft Mobility Group, Paul Gross, afirmou que a empresa quer desenvolver um console portátil. Entretanto, isso dependerá do desempenho do Xbox até 2002. Segundo o projeto, o pequeno aparelho seria 100% compatível com Xbox. (FA)

- Os pequenos pokémon quebraram outro recorde de vendas com as versões *Gold* e *Silver* vendendo mais de 1,4 milhão de cópias na primeira semana de lançamento nos States – o recorde anterior era da versão *Yellow* com 600 mil unidades. A Nintendo espera vender 10 milhões de novos pokémon em seis meses. (RT)

Shinichiro Nakaba, de Tóquio

Relógio fotográfico dá trabalho às meninas

Um novo relógio da Casio arrebentou entre os adolescentes japoneses. Trata-se de um relógio-câmera, chamado de Wrist Camera, que possibilita tirar fotografias digitais em preto e branco e tem capacidade de armazenamento de 100 fotos. O produto está causando também problemas para a polícia. É que um bando de tarados está usando o relógio para fotografar as calcinhas das japinhas de saias.

Malandro! Os relógios japoneses servem até para fotografar calcinhas

Aibo ganha nova versão

Vocês se lembram do robô da Sony, o cachorrinho Aibo? Pois é. A segunda versão, denominada ERS-210, começou a ser comercializada em outubro. Apesar de ser um cachorro, a novidade foi concebida tendo como base o perfil felino de um tigre e vem com muito mais dispositivos na nova versão, incluindo uma câmera que permite o registro de fotografias digitais. Apesar de custar 1,5 mil dólares, o Aibo ERS-210 já é um sucesso!

"Au! au! Posso ser seu melhor amigo. E não faço xixi no tapete"

Visor turbina óculos

Os óculos especiais que funcionam como telas de televisão são excelentes para a prática de games. Este equipamento que permite visualizar um telão de 62 polegadas e custa até 700 dólares passa a ter um concorrente de peso: um pequeno visor com 6 milímetros, que pode ser acoplado à lente de oculos convencionais, atua como uma tela de 14 polegadas. Além de games, o dispositivo permite conexão com celular e, por tabela, com a internet.

"Cruzes. Com esses óculos não consigo enxergar nada na minha frente"

ORIENT EXPRESS

- Já imaginou praticar um game numa sala cheia de hologramas? Hehehe... Prepare o seu coração. O laboratório do Ministério do Comércio do Japão apresentou em outubro o que pode vir a ser a televisão do futuro. Por meio de equipamento semelhante a uma armação de ferro na forma de um cubo, o holograma é projetado no interior do dispositivo. A imagem, de tão perfeita, aparenta ser um objeto de verdade. Você estica a mão, tenta agarrar, pelo menos tocar. Uma, duas, três vezes, até acreditar que aquilo que está na sua frente não existe de verdade. O maníaco do futuro entrará numa sala com hologramas equipado com vários sensores espalhados pelo corpo e terá de provar que é bom de verdade contra os mais inimagináveis desafios. Será possível assistir a filmes do lado dos atores.

- Pequenos gamecenters japoneses estão conseguindo atrair um pelotão de maníacos aos domingos. Geralmente localizados próximos às estações de trem, os estabelecimentos estão promovendo verdadeiras batalhas semanais nos arcades. Os confrontos mais sensacionais, que atraem inúmeros espectadores, chegam a ser acompanhados das vitrines dos gamecenters. Os prêmios, como viagens ao Havaí, são tentadores.

- A Taito acaba de lançar um microfone sensacional para quem curte um game de esportes, mas está cansado de escutar a narração em japonês ou inglês. Com o novo produto o próprio maníaco poderá narrar os games de lutas, jogos e corridas em português. No Japão, o microfone vem com um dicionário que explica os termos técnicos de esportes. Como japonês não entende muito de futebol, o programa explica até mesmo o que é impedimento.

- Um maluco, cientista de fundo de quintal e tarado por games, desenvolveu um dispositivo para o PlayStation 2 que conta com pedaços de pano que mais lembram simples trapos. O japa montou um sistema com sensores de luz costurados aos tecidos que podem ser amarrados às mãos e aos pés e funciona como comando em games de dança. Como várias produtoras se interessaram pelo produto, o maluco está prestes a se tornar um milionário.

- Um batalhão de marmanjos se aglomerou numa sala de projeções da Universidade Meiji, em Tóquio, no começo de outubro, disputando a tapa um espaço até mesmo no chão. O motivo era a apresentação de um trecho de dois minutos de *Final Fantasy – The Movie*, o filme que está sendo produzido pela Square, nos Estados Unidos, e tem lançamento previsto para o próximo ano. O longa-metragem é praticamente todo feito por computação gráfica, com detalhes fantásticos. Para os fiéis de *FF*, vem mais emoção por aí.

- Aqueles games em desenho animado produzidos para o público adulto, cheios de sacanagens, estão fazendo o maior sucesso no Japão. Para colocar mais lenha na fogueira, o segmento realizou o Character Carnival 2000, primeiro evento com gatas japonesas em fantasias sensuais de serventes e enfermeiras, como aparecem nos games. Marmanjos abobalhados fizeram fila para comprar pôsteres de desenhos de mulheres. Gente, muito game derrete o cérebro!

Jingle bell, baby

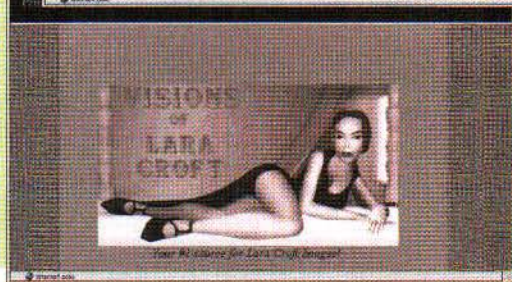
Quer um ano 2001 maravilhoso? Comece se deliciando com as minhas... dicas

Priscila Pastre

Já que é mês do Natal, Lara Croft se vestiu com roupa de Mamãe Noel e resolveu aparecer no Mr. Web para dar presentes quentíssimos para vocês. Presente até para quem quer vê-la sem roupa nenhuma. Duvida?

Lara para maiores

Bom, gatos, a história é a seguinte: escolhi uns endereços básicos para quem estiver a fim de aventura de verdade. Sem enrolação, vamos começar com o que todo mundo quer ver: a baby Lara aqui mostrando todo o seu, digo, meu potencial. A dica é: **www.geocities.com/Broadway/Wing/3696**. Você vai baixar um plug-in que transforma *Tomb Raider* em *Nude Raider*, se é que vocês me entendem. Mas se sua mãe diz que você ainda não está na idade de ver essas coisas... é melhor obedecer. Aproveite e vá brincar com o jogo da Barbie para PC, vai. Mas para quem entendeu o recado, eis o segredo: com esse plug-in eu jogo peladona! (português)

Outro endereço quente é **www.laracroft.co.uk**. Aqui, além de poder mandar cartas pra mim, você fica sabendo sobre o meu passado, quanto eu peso, a cor do meu cabelo, dos meus olhos e, se bobear, até a cor da minha calcinha (inglês). Já em **www.eidos.com**, o site da Eidos, tem outros níveis de *Tomb Rider* para você baixar (inglês). Em **www.tombraider.com/home.html** você também consegue outros níveis. Ah! E dá para entrar em meu fã-clube (inglês). E para não parecer que só há brincadeiras, acesse **www.cubeit.com/ctimes** e veja notícias semanais sobre mim. Você pode conhecer a minha mansão e saber tudo sobre o filme que estou rodando (inglês).

Fale com a Angelina

Ela é absoluta, necessária e vitaminada. Mesmo assim, a atriz Angelina Jolie vem tendo aulas comigo diariamente para ver se fica um pouco mais corajosa e sensual. Você também pode mandar uns conselhozinhos pra bonitona tatuada. O endereço dela você encontra em: **angelina.goddessdreams.com** (inglês). Bem... deixe lá a sua mensagem. Depois, se ela vai ler ou não é outra história. Saque ainda a galeria de fotos e cartões para mandar aos amigos. Para quem prefere sites brazucas, aí vai: **www.angelinahome.cjb.net/**. Este é o ponto de encontro dos fãs que acabam trocando mails e ICQs. Tem tudo sobre a vida dela. Fique ligado também em **www.tombraider.com/themovie/setcam.html** (inglês). Logo entram no ar, neste endereço, os bastidores das gravações do filme *Tomb Raider*.

Games, muitos games

O que todo mundo que lê a *Ação Games* procura na internet? Aventura? Novos jogos? RPG? Estratégias? Simulações? Jogos em 3D? Tudo isso e muito, mas muito mais você encontra em **www.downloadfreegames.cjb.net/**. E o melhor: diversão aqui é de graça! Dúvidas sobre qualquer jogo? É só mandar um mail pros caras que eles garantem que respondem rapidinho. Se houver qualquer demora, é só dizer que foi a Lara quem indicou o endereço para vocês. Aí eles respondem depressinha... Ou tem algum machão nesse site com coragem suficiente pra me encarar? (inglês)

Smaller Images Search History Favorites Scrapbook

Encontro marcado

Mas não é com suas paquerinhas por aí, não. Aqui o encontro é marcado com a aventura. Você vai ver que, enquanto fica aí babando sem fazer nada nestas férias, tem gente enfrentando desafios radicais e liberando adrenalina de montão. São imagens, vídeos e matérias sobre os mais variados esportes como montanhismo, canoagem, rafting, esportes aéreos, surfe e sobre mais um monte que aposto que você nunca nem ouviu falar. Acompanhe ainda expedições fantásticas sem tirar o bumbum da frente do micro. Corra para **www.360graus.com.br**. Quem quiser se iniciar nestes esportes radicais pode dar uma passada também em **www.ecosistema.org.br/** e se inscrever para participar de eventos e cursos (português).

Tem programa esta noite?

Uma pista de dança virtual pode acabar com muitos problemas. Primeiro: você não vai precisar ficar caçando companhia para sair de casa. Segundo: não vai precisar estar com dinheiro no bolso. Terceiro: vai poder "ficar" com quem quiser sem que contem no dia seguinte pra sua namorada, ou namorado. Quarto: você pode fingir que é um Stallone ou um Leonardo di Caprio. No caso das meninas, elas podem fingir que são assim... uma Lara Croft! Em **mediadome.com/** você baixa o programa que vai mudar a cara das suas noites. As músicas que tocam pra galera virtual dançar são em MP3. Enquanto você curte a balada, são apresentados endereços de sites em que dá para saber mais sobre os artistas das músicas que você escolheu (inglês).

Crie com Stan Lee

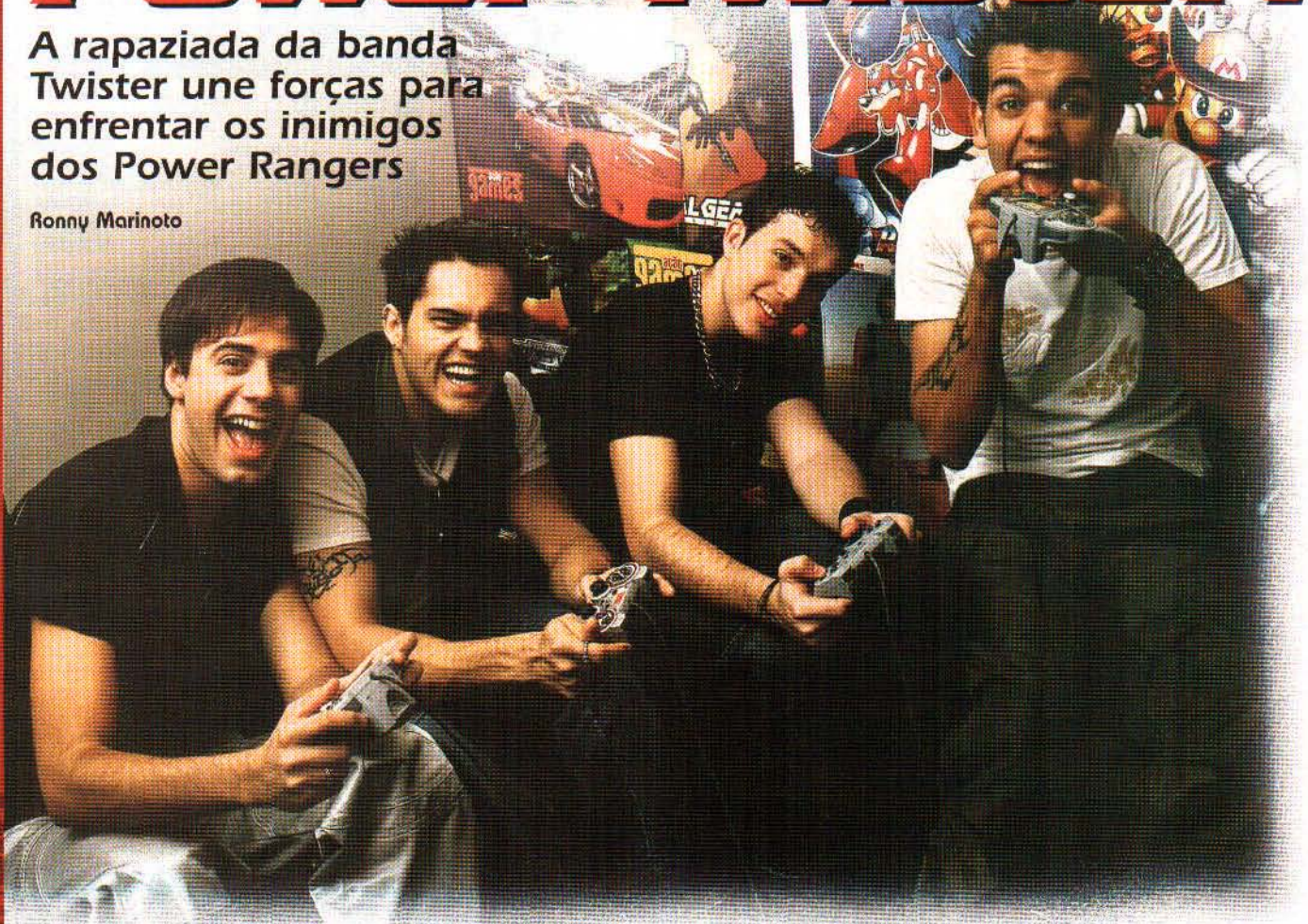
Mas se você quiser passar suas férias longe de tanta adrenalina, seu lugar é **www.stanlee.net**, o endereço do criador do meu amigo Homem-Aranha. É quase uma missão impossível aproveitar tudo o que Stan Lee preparou pra gente neste site. Escolhendo o personagem, o cenário, os efeitos visuais e até escrevendo as falas nos balõezinhos, o internauta pode fazer sua própria história em quadrinhos. É só clicar em *Activities* e depois em *Comics Composer*. Em *Backstreet Project*, você encontra um passo-a-passo para construir sua própria página na internet. Quer construir seu mundo em 3D? Então siga as instruções que estão em *Virtual Worlds*. Tem ainda games superlegais e lojinha para comprar produtos do seu super-herói favorito (inglês).

Legal para a noite de Natal

Vejam só que dica mais bonitinha! Você pode passar a noite de Natal cantando com toda a família reunida. Não é lindo? Enquanto seu pai devora o peru, sua mãe não sai da cozinha e sua irmã mais velha fica se emperequetando porque aquele primo básico pode aparecer a qualquer momento, entre em **pagina.de/desafinados**. Nela é possível transformar o computador num videokê. Tem um monte de músicas nos mais diversos estilos. A gente se encontra por lá na noite de Natal. Até porque tem tanta modelo que vira apresentadora e dançarina que vira atriz que uma heroína de games virar cantora é fácil, fácil (português).

Power Twister:

A rapaziada da banda Twister une forças para enfrentar os inimigos dos Power Rangers

Ronny Marinoto

O Brasil, apesar de precisar muito (sem dúvida), sempre teve uma enorme carência de super-heróis. E por isso ficamos limitados a alguns poucos gatos pingados (porém sempre lembrados) como Capitão Gay, Homem-Cueca, Super-Tiazinha e até o Zé Gotinha. Agora, para tentar salvar a pátria, a *Ação Games* convocou o superpiloto Ronny Marinoto, que foi atrás de um quarteto talentoso e recrutou os integrantes do grupo musical Twister, nomeando-os como nossos protetores na luta contra o mal.

Hora de morfar? Que isso, rapaz. Eu sou espada

Aproveitando *Power Rangers Lightspeed Rescue* (N64), enviamos o grupo Twister para patrulhar a área e descobrir se o game dos heróis japas-gringos é realmente bom.
A aventura tem 30 fases, divididas em três episódios. E o enredo todo é contado em cenas animadas, lembrando muito as revistas em quadrinhos.
Para sorte dos super-heróis brasileiros, a galera do Twister mandou bem – os caras são experientes com o joystick e, em geral, acharam a aventura muito fácil. Agora, vamos às fichas técnicas deles:

Curiosidade

Sander Mecca, o guitarrista do grupo, passa na cabeça uma cera chamada Murrays. Ela não danifica os cabelos e dura de dois a três dias – com isso ele fica de dois a três dias sem lavar a cabeça (blergh!). Na hora de limpar a cabeleira... já usaram até sabão em pó. E se você acha isso ruim, saiba que o mais comum é usar detergente de cozinha para dar um trato no cabelo. Nem piolho agüenta a nojeira!

Promoção furacão Twister

A galera da banda Twister é supercorajosa (Cof! tá bom, nem tanto) e merece respeito. Assim, lembrando dos atos de bravura cometidos por eles, você deve criar um nome para cada integrante da banda. Os 20 mais criativos ganharão CDs da banda. Preencha a ficha de inscrição da página 80.

os heróis nacionais

Nome: Sander Mecca
Idade: 17 anos
Instrumento: guitarra
Característica: louco, maluco mesmo
Ídolo: Popó – é difícil ser campeão no boxe
Ato de bravura: matou uma barata para salvar a mãe que estava desesperada.
Videogame: Atari, Master System, Mega Drive, Nintendo (dois modelos), Nintendo 64, PlayStation e Super Nintendo (Vai encarar?)
Games: ***GoldenEye 007, 1080° Snowboarding, Resident Evil, Tony Hawk's Pro Skater***

"No N64, jogo *GoldenEye 007* e o acho demais. Também detonei manobras em *1080° Snowboarding*. Já no PSX, curto a série *Resident Evil* e encaro disputas animalescas no incrível *Tony Hawk's Pro Skater*."

Ranger Vermelho: "Achei os gráficos muito simples. O desafio é fraco – é quase impossível morrer. Apesar das muitas fases, só gostei do modo Megazord."
Nota geral: 4,0

Nome: Leonardo Richter
Idade: 19 anos
Instrumento: contra-baixo
Característica: romântico
Ídolo: Gustavo Kuerten – humilde e lutador
Ato de bravura: salvou um gatinho preso em cima da árvore.
Videogame: Atari 2600, Mega Drive e Super Nintendo
Games: ***Michael Jackson's Moonwalker, Pac-Man, Super Monaco GP***

"Sempre me amarrei em jogos de luta. Minha mãe era dona de um arcade e eu detonava no *Double Dragon, Fatal Fury, Final Fight* e *Street Fighter 2*. A gente jogava mais que vendia e o negócio não deu certo!"

Ranger Azul: "O jogo é para iniciantes. Gostei das fases com o personagem atirando raios nos inimigos que andam pela rua. A garotada vai se amarrar."
Nota geral: 8,0

Nome: Gilson Campos
Idade: 23 anos
Instrumento: bateria e violão
Característica: conquistador e misterioso.
Ídolo: Ronaldinho – craque de verdade
Ato de bravura: usou a jaqueta de couro para cobrir uma poça de lama e ajudar uma donzela a seguir caminho.
Videogame: Atari 2600, Mega Drive, Nintendo e PlayStation
Games: ***Mortal Kombat 3, Resident Evil, Tomb Raider, Tony Hawk's Pro Skater***

"Tive vários Atari. Nós costumávamos fazer disputas barulhentas e as mães nos expulsavam, falando para que fôssemos à casa de outro participante. Mas os consoles quebravam com a correria. Uma loucura!"

Ranger Vermelho: "Gostei dos gráficos, mas os comandos são confusos. Curti as fases de corpo-a-corpo pelas ruas. Quando tiver um tempo, chego ao fim."
Nota geral: 10

Nome: Luciano Borba
Idade: 21 anos
Instrumento: teclado
Característica: tímido
Ídolo: Oscar – tem raça e é patriota
Ato de bravura: tirou 10 na prova de educação sexual.
Videogame: Atari 2600, Nintendo e PlayStation
Games: ***Crash Bandicoot, Gran Turismo, Tekken 3***

"Lembro do Atari, do jogo *X-Man* (era meio pornográfico!). Eu achava aquilo engraçado. O boneco corria pelado, fugia de armadilhas e tesouras. No final encontrava uma garota, fazendo a coisa pegar fogo."

Ranger Azul: "No cinema, assisti ao filme dos Rangers, mas não acompanhei as outras formações. No jogo, gostei de controlar vários heróis diferentes."
Nota geral: 9,5

Fotos: Andre Feliciano

Fique sabendo tudo sobre as novidades do grupo, agenda, fotos, fã-clube e notícias quentes no site oficial. **www.uol.com.br/twister**

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2)

Ação, Konami Computer Entertainment
Lançamento: final de 2001

MGS2 é um dos games mais esperados pelos gamemaníacos, mostrando gráficos detalhados e enredo inteligente – marcas fortes da série. Em sua nova aparição, Solid Snake se infiltra num banco que, suspeita-se, está contrabandeando o moderno tanque nuclear Metal Gear Ray. Pelo seu caminho, o espião reencontrará vilões como Revolver Ocelot e viverá cenas de ação dignas de cinema. Para matar sua curiosidade, a Konami distribuirá um demo jogável junto com o game *ZOE* (*Zone of Enders*) em fevereiro.

"Um passo e você ganha um buraco na testa"

Silent Hill 2 (PS2)

Ação, Konami Computer Entertainment
Lançamento: final de 2001

O inferno está voltando à cidade de Silent Hill e James Sanderland é o condenado a desvendar seus segredos sombrios. Confuso pela mensagem enviada do além pela esposa falecida, James enfrentará monstros ainda mais aterrorizantes, escondidos pelas sombras da nova e realista versão da cidade. Carregadas de violência física e psicológica, as cenas fortes podem chocar muita gente. A equipe de programadores promete fazer as animações de personagens mais humanos já vistos, deixando o clima penetrante.

The Getaway (PS2)

Corrida, Studio Soho
Lançamento: primeiro semestre de 2001

Só jogando mesmo para acreditar nas imagens demonstradas de *Getaway*, o novo game de perseguição para PS2. Os cenários são reproduções fiéis da antiga Londres e é tanta a precisão de detalhes que os jogadores se sentirão imersos na cidade. O enredo não foi revelado, mas, como você pilotará um luxuoso e possante Audi TT, nada mais interessa. Pelas ruas, além de 50 modelos reais de veículos, dá para interagir com pedestres e conferir pontos turísticos como o relógio Big Ben e o palácio de Kensington.

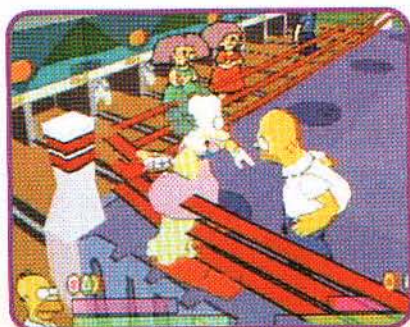
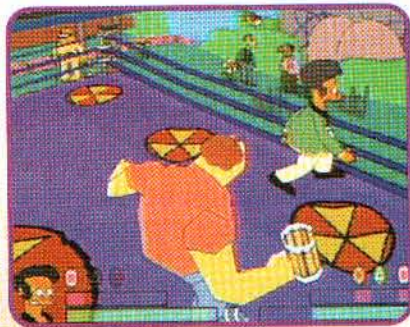
Onimusha Warlords (PS2)

Ação, Capcom Entertainment
Lançamento: dezembro

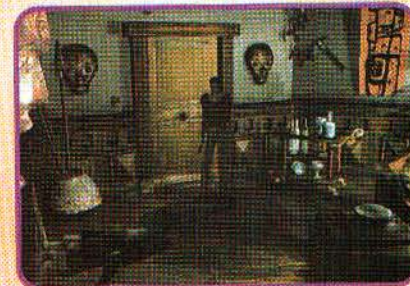
Honra e coragem motivam Samanosuke – o maior espadachim japonês – a partir numa batalha contra um exército maligno, tentando resgatar a princesa de seu reino. O ambiente, exibindo temas orientais do século 15, é composto por cidades, templos e outras construções pré-renderizadas. Oferecendo ação nas batalhas entre guerreiros orientais, também podem ser enfrentadas ameaças sobrenaturais ao longo da aventura. O herói, pronto para qualquer desafio, abusa de diversas combinações e técnicas de ataque.

The Simpsons Wrestling (PSX)

Luta, Big Ape Productions
Lançamento: dezembro

Imagine como seria resolver suas diferenças com o mal-humorado do seu vizinho... num ringue de luta-livre? É, rapaziada, mas você não será contemplado em soltar pontapés e sopapos em qualquer fulano, mas sim nos famosos personagens do desenho Os Simpsons – e eles bem que merecem bordoadas. Esbofeteando-se na lona estão Barnei (o bêbado), Bart (o moleque), Homer (o pançudo); Krusty (o palhaço) e até o Sr. Burns (o velho ranzinza). E o melhor são os golpes estranhos, tais como o arrotos e cuspidas.

Alone in the Dark: The New Nightmare (DC, PC, PSX)

Ação, Darkworks
Lançamento: início de 2001

O detetive Edward Carnby – especialista em casos sobrenaturais – volta à ativa para investigar o assassinato de seu melhor amigo. Seguindo as pistas, o tira chega à Ilha da Sombra – um local nada amistoso – e agora tem muito o que bisbilhotar. Pelos cenários enegrecidos, além da coragem, você contará com apenas uma lanterna e, contra as eventuais assombrações locais, poderá usar algumas armas de fogo. O clima é de amedrontar e, com efeitos de luz em tempo real, podem gerar sustos a cada instante.

Arc the Lad Collection (PSX)

RPG, Arc Development
Lançamento: primeiro semestre de 2001

Pioneira no 32 bits da Sony, a série *Arc the Lad* estreou o estilo RPG no console, ganhando prestígio entre o fanático público japonês. Agora, entretanto, *AtL* deve romper as barreiras e viajar ao Ocidente, reunindo os três episódios conhecidos num pacote especial. A aguardada trilogia, mais que apresentar climas medievais, enredos envolventes e magias devastadoras, chegará numa embalagem limitada e luxuosa, acompanhada de um CD com as melhores músicas da série – indispensável aos colecionadores.

Buffy – The Vampire Slayer (DC, PC, PSX)

Ação, The Collective
Lançamento: dezembro

Estrela de sucesso nos canais de TV a cabo, Buffy, a caçadora de vampiros, conquista o coração dos marmanjos com sua sensualidade e o coração dos vampiros com uma bela e afiada estaca. Seguindo sua caçada pelo mundo digital, a gata encontra amigos como Angel e Oz, percorrendo locais conhecidos do seriado como o clube Bronze e a escola Sunnydale. Dotada de técnicas marciais, ela enfrentará uma horda de oponentes até encontrar o arquiinimigo Laibach – o ancião que pretende trazer o inferno à nossa dimensão.

Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (DC)

Ação, Crystal Dynamics
Lançamento: março de 2001

Raziel continua sua vingança contra Kain. Agora, porém, já carregando os poderes da versão original (como atravessar grades e portar espadas espirituais), ele enfrentará piratas, sacerdotes e vampiros-felinos durante a jornada pelo mundo de Nosgoth. Baseando-se em pesquisas de culturas bem antigas, os produtores do game estão utilizando o poder dos 128 bits para criar uma arquitetura de cenários mais realista, além de demonstrar mais elementos – inclusive cachorros, ratos e outros animais pelo cenário.

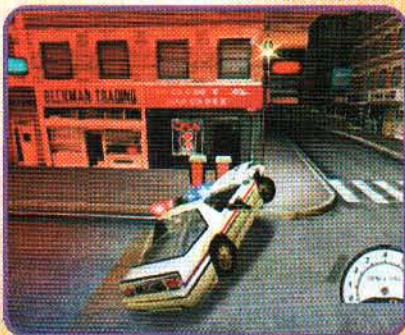
Phantasy Star On-line (DC)

RPG, Sonic Team
Lançamento: dezembro

Continuação da série de RPG de sucesso nos 8 e 16 bits, *Phantasy Star* promete surpresas aos fãs. A nova aventura se passa num mundo futurista, mas mistura cenários urbanos e campestres com um nível de detalhes impressionante. Agora, entretanto, as batalhas são em tempo real e se pode usar armas como espadas, lanças e rifles. E como principal inovação, está a possibilidade de disputar partidas on-line, formando equipes com integrantes de todo o mundo e usando um sistema de conversação entre seis idiomas.

World Scariest Police Chases (DC)

Ação, Teeny Weeny Games
Lançamento: 2001

Baseado no programa de TV gringo que mostra perseguições policiais perigosas, *WSPC* fará você sentir tudo o que se passa com um policial das ruas, reproduzindo situações reais cheias de adrenalina. Em ação, seja controlando as viaturas dos tiras ou dirigindo os veículos dos bandidos, você curtirá muita velocidade pelas ruas de enormes cidades virtuais – são cerca de 65 fases –, exibindo as mais variadas situações como atendimentos a emergências, rondas preventivas ou mesmo perseguições fervorosas.

Sonic Adventure 2 (DC)

Aventura, Sega Enterprises
Lançamento: 2001

Gráficos destruidores e velocidade em dobro para a segunda aventura de Sonic. Guardado como trunfo da Sega, não há muitas informações disponíveis sobre o game, mas, ao julgar pelas imagens até agora divulgadas, o velho Dr. Robotinik (com suas máquinas diabólicas) é quem causará a confusão. Na ação, mostrando maior número de fases, os cenários estarão mais bonitos e complexos, escondendo mais segredos. Agora, apesar da confirmação de novos personagens, apenas o porco-espinho Sonic foi mostrado.

"Se liga na minha dança"

Command & Conquer: Renegade (PC)

Ação, Westwood Studios
Lançamento: sem previsão

A produtora Westwood transformou seu título de estratégia num jogo de ação em 3D. Desta vez, sob o codinome Havoc (presente no *C&C* original), você encarna num oficial que viverá os riscos dos combates contra a facção terrorista NOD. A grande sensação da guerra, porém, é conferir todas as estruturas e unidades da série de uma nova perspectiva: de dentro. Nos combates, para se salvar, usam-se granadas, lança-chamas, mísseis, rifles e ainda se pode dirigir unidades móveis como os helicópteros Orca.

Warcraft 3 (PC)

RPS, Blizzard Entertainment
Lançamento: início de 2001

A série *Warcraft* dispensa apresentações, pois é uma das melhores em jogos estratégicos. Ainda assim, muitas mudanças aguardam o episódio que, será classificado de RPS (um sistema que mistura estratégia e RPG). Na parte gráfica, também revolucionada, os elementos e cenários serão todos tridimensionais e as magias, belíssimas. Quebrando a tradição milenar, humanos e orcs (antigos rivais) terão de se unir para combater uma ameaça ainda maior que chega na forma de três raças de demônio.

Commandos 2 (PC)

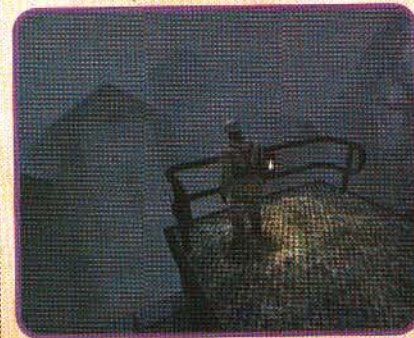
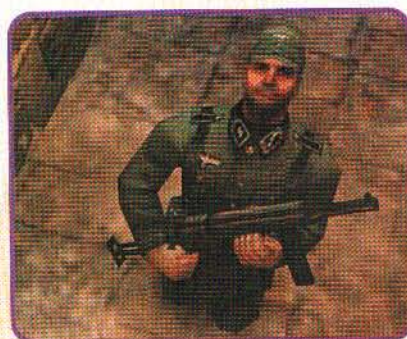
Estratégia, Pyro Studios
Lançamento: dezembro

Reviva a tensão da Segunda Guerra Mundial de um ponto de vista privilegiado: dentro da batalha. Preferindo a camuflagem a confrontos diretos, você controla uma equipe de agentes especializados (cada qual com habilidades próprias) que deve cumprir missões de risco. Para ter sucesso nas tarefas, controlam-se os integrantes podendo correr, esconder, matar, nadar e interagir com os elementos do cenário – inclusive guiando veículos da época. Realista, nas falas se percebe o sotaque dos personagens.

"Tá gostando da nossa seleção de pré-lançamentos ou não?"

Return to Castle Wolfenstein (PC)

Ação, Gray Matter Interactive Studios
Lançamento: sem previsão

Pioneiro no gênero de games de ação com visão em primeira pessoa, *Wolfenstein-3D*, é claro, tornou-se um clássico, sendo cultuado por legiões de seguidores. Agora, utilizando a engine de *Quake 3 Arena*, o jogo está turbinado com efeitos especiais e gráficos tridimensionais. Durante a ação, como no *Wolf* original, você combaterá nazistas do Terceiro Reich e explorará os cantos do velho castelo, vasculhando por calabouços e torres enigmáticos, sempre lidando com um mundaréu de criaturas sobrenaturais.

Paper Mario (N64)

RPG, Intelligent Systems
Lançamento: início de 2001

Está chegando a seqüência de *Mario RPG*. Nesse novo capítulo, tanto o mascote da empresa como os demais estão em 2D (lembrando figuras de papel). Pois é, num contraste interessante, os cenários são feitos em 3D e variam entre bosques, castelos, montanhas, praias – todos ambientes conhecidos da série. E claro, o herói italiano encontrará velhos conhecidos como Luigi, Toad, Yoshi e até os vilões Boo e Bowser. Além de coletar centenas de itens, Mario precisará fazer amizades para seguir sua jornada.

"Dois... agora estou num cenário em 2D"

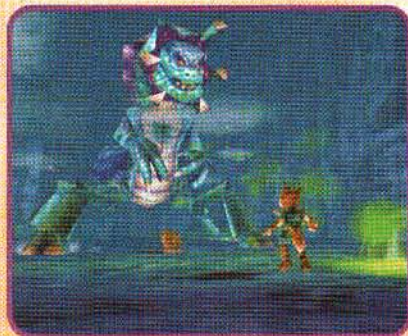
Conker's Bad Fur Day (N64)

Aventura, Rareware
Lançamento: janeiro de 2001

Não conseguimos imaginar o que rolou na Nintendo, mas sem dúvida o esquilo Conker está chegando para revolucionar os jogos de aventura. Trazendo um enredo adulto, também as reações do esquilo estão surpreendentes e, por exemplo, o felpudo poderá xingar as mães dos inimigos e até mijar neles. E se isso não bastar, o roedor terá à disposição um arsenal de armas pesadas que arrebentam tudo. A diversão está mais que garantida, acrescida por cenas e piadas infames – vivenciadas num ambiente belíssimo.

Dinosaur Planet (N64)

Aventura, Rareware
Lançamento: primeiro semestre de 2001

No controle dos destemidos heróis Crystal e Sabre, você viverá num planeta gigantesco infestado por dinossauros e cenários paradisíacos. Interagindo com 50 criaturas diferentes, será preciso resolver enigmas e aprender magias para combater o mal que ameaça o planeta. Um dos aspectos mais legais presentes é que a aventura está sujeita a variações climáticas, permitindo conferir chuva, neblina, neve, sol, vento e, como a jornada rola em período integral, pode-se explorar do amanhecer ao anoitecer.

Mario Party 3 (N64)

Aventura, Hudson Soft
Lançamento: segundo semestre de 2001

Mario e a turma (Donkey Kong, Luigi, Peach, Wario, Yoshi e o vilão novato, Waluigi) estão se preparando para a terceira e mais animada gincana dos 64 bits. O clima da competição está ainda mais acirrado e rolará por 70 provas novas, variando entre disputas de coordenação motora, memória e até mesmo corridas em cipós. Tendo a possibilidade de comprar vários itens, podem-se trapacear os adversários enquanto se percorre dez tabuleiros inéditos e evitar confrontos diretos com o malvado Bowser.

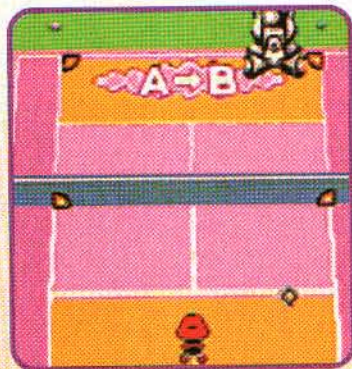
Castlevania: Circle of the Moon (GBA)

Ação, Konami Computer Entertainment
Lançamento: julho de 2001

Voltando às origens em 2D, este novo episódio de *Castlevania* exibe gráficos pouco inferiores à versão *Simphony of the Night* e já vem deixando a galera com água na boca. Entrando com a cara e a coragem na saga, os caçadores de vampiros Hugh Baldwin e Nathan Graves precisam romper as forças do mal e destruir, mais uma vez, o sanguinolento Conde Drácula – e os heróis precisam ser rápidos, pois a cada minuto da aventura o vampiro aumenta seus poderes. Claro, podem-se usar várias armas e equipamentos.

Mario Tennis (GBC)

Esporte, Camelot Software Planning
Lançamento: início de 2001

Após fazer sucesso nos 64 bits, a desafiante versão de *Mario Tennis* retorna atochando o portátil com uma turma de personagens maluca. Entre os tenistas, além do próprio Mario, estão Bowser, Luigi, Peach, Waluigi, Wario e Yoshi entre outros. Durante as acirradas partidas, mais que rebater as bolinhas, os atletas poderão usar poderes especiais (bananas, cascos, raios e outras mutretas) e participar de amistosos, campeonatos, treinos e até caminhar por um mapa em busca de itens e desafios secretos.

"Yeah! Agora o novo herói do mundo pokémon sou eu"

Pokémon Crystal (GBC)

RPG, Game Freak
Lançamento: início de 2001

Maldição ou não, está chegando outra versão recheada de monstros de bolso. Agora, sendo uma espécie de atualização das versões *Ouro* e *Prata*, a grande mudança é a possibilidade de conexão via internet (conectando portátil e celular), permitindo que os fãs peguem arquivos, informações e até criaturas pela web. Outra diferença é a inclusão de dois novos treinadores (um menino treinador e uma menina cientista) e, no que diz respeito aos gráficos, novas animações para os ataques especiais dos pokémon.

Megaman EXE (GBA)

Estratégia, Capcom Entertainment
Lançamento: julho de 2001

O bom e velho *Megaman* se prepara para estrear no portátil de 32 bits, aventurando-se numa jornada bem diferente das vistas no restante da série. Durante a ação, você não controlará o robô azulado diretamente, mas sim um garoto japonês que comanda os movimentos do personagem usando uma espécie de videogame portátil. Já entrando no jogo, ele apresentará muito mais estratégia que ação, inclusive trazendo o sistema de movimentos por turno. Também o visual do personagem mudou e *Megaman* está radical.

Ronny Marinoto

Fear Effect: Retro Helix

Os mercenários durões estão voltando à caça de cabeças premiadas

Repare na nitidez das cenas em zoom. Os gráficos não são estourados

Veja a qualidade visual do jogo. Podem-se notar reflexos no piso

Logo que foi lançado em fevereiro de 2000, *Fear Effect* tornou-se um cult, criando uma legião de fãs pelo mundo – tudo graças ao árduo trabalho durante um ano e seis meses de programação contínua. Agora, esperado para janeiro de 2001, o segundo capítulo da violenta série de espionagem e ladroagem está em fase de acabamento e preparado para abalar o ritmo de seu coração. E o que é melhor, há dois motivos para isso: primeiro, mais ações e cenas picantes; segundo, a nova heroína Rain Qin, belíssima, deve dar as caras (e algo mais) na aventura de *Retro Helix* – integrando-se à equipe de agentes.

Quando comparada a outras séries, *FE* é inovadora na parte visual, misturando gráficos poligonais com texturas de desenho animado, que passam aos jogadores a impressão de que estão imersos num seriado de desenho tridimensional. Além disso, para justificar o enredo que envolve sexo e violência, o grupo de mercenários de aventura carrega traços no estilo mangá, lembrando as animações japonesas. Confira tudo aqui!

Revelando os segredos do passado

A equipe *Fear Effect* tem muito o que fazer. Os perigos aguardam os integrantes por oito cidades, entre as quais estão Hong Kong (O Beco do Oriente), Nova York (A Cozinha do Inferno), Penglai Shan (A Montanha dos Imortais) e até a lendária Walled City of Xi'an – onde está escondido o túmulo perdido do primeiro imperador da China –, que foi palco das aventuras de Lara Croft em *Tomb Raider 2*. Trazendo fatos ocorridos antes da versão que originou a série, a aventura mostra aos jogadores o passado dos heróis, ilustrando esses encontros com muitas cenas de animação. O fio da trama se inicia quando os mercenários Hanna, Deke e Glas são contratados separadamente para encontrar três objetos misteriosos. Com o desenrolar das circunstâncias, encarando fatos bizarros, os agentes esquecem suas diferenças e unem forças para desvendar segredos que põem em jogo a existência da humanidade. Ah! Também rola uma atração entre Hanna e sua amiga íntima Rain Qin, uma sedutora fatal.

Novas armas serão apresentadas, pois boa proteção nunca é demais

"Você tem uma espada? Pois saiba que tenho mais novidades... argh!"

Os cenários misturarão desde a velha China até a moderna Hong Kong

Um novo encontro: era tudo o que precisávamos

Retro Helix traz como ponto forte do enredo as pesquisas sobre o DNA humano. Assim, durante a jornada, será possível conferir detalhes do Projeto Genoma, mergulhando numa trama que mistura realidade e ficção. Sobre os aspectos genéticos dos humanos, estima-se que apenas 1% dos genes representam todas as diferenças entre as pessoas. Nessa aventura digital, para dar continuidade à trama, é criada uma espécie de retro vírus que, quando implantado no corpo humano, muda algumas formações orgânicas, causando mutações trágicas – são cenas fortíssimas. Para focar o enredo, duas personagens têm destaque: Hanna e Rain, funcionando como músculos e cérebro, respectivamente. Entretanto, enquanto os fãs de *FE* já conhecem Hanna, a nova gata Rain guarda segredos arrebatadores. E já no início da espionagem se pode perceber o envolvimento entre as garotas que devem se infiltrar numa festa e roubar uma seqüência de DNA – neutralizando o sistema de segurança e saindo vivas do local. São cenas de ação fulminantes!

Novos enigmas foram inseridos, prometendo lhe dar muito trabalho

No labirinto, fique atento. Os guardas estão procurando por você

Cenas violentas

As cenas com perfurações de corpos inimigos por disparos à queima-roupa não estão menos violentas em *RH*. Pelo caminho você conferirá corpos mutilados e inimigos atirando a sangue-frio. O presidente da Kronos Digital, Stan Lui, alega que cenas com sangue reforçam o roteiro e incorporam o clima da trama. O jogo não contém cenas de sexo e violência, sendo recomendado para crianças.

Este foi encontrado nos esgotos. Era apenas um técnico da pesquisa

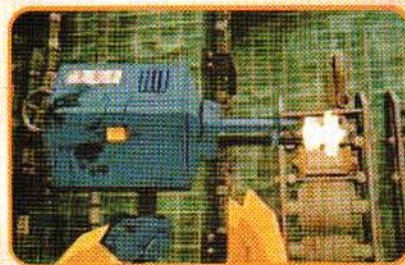
À queima-roupa você pode estourar o inimigo com uma rajada de balas

Os ratos devorarão os cadáveres daqueles que ficarem pelo caminho

Esse cara não teve muita sorte. Talvez tente carreira como morto-vivo em filmes de terror

Com a palavra, o presidente

Em entrevista coletiva durante a E3 2000, o presidente da produtora de *Fear Effect*, Stan Lui, revelou algumas novidades. Confira e se prepare para a aventura:

- O carregamento das cenas lançará o jogador diretamente dentro da ação, sem nenhum tipo de corte ou espera.
- Os gráficos em 3D foram desenvolvidos imitando cenas de filmes, mostrando mais profundidade e melhores texturas.
- Os personagens têm IA (inteligência artificial) avançada e poderão se esconder atrás de objetos pelo cenário.
- No arsenal serão encontrados lança-chamas, lança-granadas e armas de curto alcance como sonic weapon e EMP blasters.
- O relacionamento de Hanna e Rain é único no mundo dos games, sendo muito parecido com o visto entre Xena e Gabrielle no seriado da TV.
- *Retro Helix* será lançado em quatro CDs (igualmente ao precursor), mas terá o tempo de jogo médio ampliado de 15 para 20 horas.
- Na versão original havia três finais diferentes. Em *Retro Helix* há possibilidade de que esse número aumente para doze.

Detalhes técnicos

Os ambientes estão futuristas, apesar de relatarem o passado dos personagens. No geral, o visual está mais aprimorado e o tempo de carregamento das telas diminuiu bruscamente, tudo graças ao uso da nova tecnologia gráfica FX3D.
No total são 60 tipos de inimigos diferentes e 120 minutos de seqüências animadas por computador, permitindo 800 posicionamentos de câmeras – um verdadeiro show de imagens.

Os novos gráficos deixaram Hanna mais recheada. O que você acha?

As cenas lembram mangás, as HQs do Japão

Em *Fear Effect*, notam-se técnicas japonesas na criação dos cenários, personagens e até para mostrar o desenrolar da trama. Esse estilo, não por acaso, é baseado no traço mais popular na Terra do Sol Nascente, o mangá. Mangá é o estilo de traço aplicado na maioria dos desenhos japoneses. Esse jeito japa de rabiscar é, quando transformado em desenho animado, chamado animê. No mangá é comum personagens com olhos expressivos e grandes, além de testas um tanto avantajadas – confira seriados como *Cavaleiros do Zodíaco, Digimon, Dragon Ball Z, Monster Rancher, Pokémon* e *Speed Racer* .

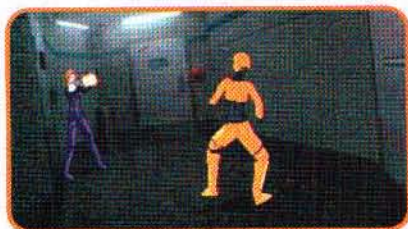
A gata está preparada para dar início à infiltração

Som com mais canais

Toda a parte sonora também ganhou mais qualidade, apresentando dubladores profissionais e uma trilha sonora que abusa de instrumentos étnicos, tanto ocidentais como orientais (nesse caso, de origem chinesa). Também foi aumentada a quantidade de canais de sons utilizados, reproduzindo vários efeitos ambientais ao mesmo tempo – ou seja, os sons de tiros não se misturam com os barulhos dos cenários.

Se ligue nos efeitos sonoros. Os disparos dos tiros ecoam até o fundo

Controles aperfeiçoados

Os controles, falhos na versão original, foram remodelados e permitem respostas rápidas aos comandos – agindo de forma semelhante à vista nas versões mais atuais da série *Resident Evil*. Também é permitido escolher os armamentos enquanto se movimenta, inclusive selecionando itens e objetos especiais durante as ações. Outro detalhe legal é que o personagem olha na direção em que se coloca o joystick.

As câmeras permitem ver o inimigo de ângulos favoráveis à pontaria

Quem seriam esses caras? Amigos ou inimigos? Descubra você mesmo

Sexo e violência?

Além da violência conferida durante, os tiroteios – com cenas cheias de sangue foi acrescentada uma pitada de malícia no relacionamento das gatas Hanna e Rain. Aliás, essa dupla promete cenas excitantes aos desafiantes, inclusive. Pois é, mas o que acontecerá de fato não foi revelado. Os programadores de toda forma, prometem chocar.

Macacos me mordam. Será que essas duas gatas têm um caso de amor?

Loira e morena na mesma cena... um clima está pintando

Personagens

Os integrantes da equipe de agentes especiais de *Fear Effect* são, no mínimo, doentios – mesclando agressão e sarcasmo. Na versão *RH*, além dos velhos conhecidos (Hanna Tsu-Vachel, Jacob "Deke" Decourt e Royce Glas), também estará presente a nova personagem Rain Qin – uma amiga íntima de Hanna que, digamos, desperta uma atração um tanto "diferente" na gata heroína. Ou seja, meu chapa, você tem mais é que conferir de perto o que rola durante a trama.

Royce Glas

Idade: 34 anos.
Local de nascimento: Califórnia, EUA
Arma preferida: Rifle de assalto
Ex-militar, esse condecorado oficial é durão e faz qualquer coisa por mais grana na conta bancária. Ele adora passar os finais de semana em Montreal e não liga a mínima para o tipo de r oupa que veste.

Hanna Tsu-Vachel

Idade: 24 anos
Naturalidade: Província Shan Xi, China
Arma preferida: Pistola 9mm
Crescida numa província militar, Hanna era temida pelos habitantes locais e se tornou uma agente especialista em situações de alto risco. Conhece diversos dialetos chineses e adora macarrão com queijo.

Jacob "Deke" Decourt

Idade: 37 anos
Local de nascimento: Christchurch, Austrália
Arma preferida: Escopeta e rifle WPS
Ele é especialista em explosivos e armas. Muito agressivo, chega a ser psicótico e comete ações violentas sem explicação. Adora caçar demônios e pretende montar um time de futebol ao terminar a missão.

A primeira missão e o início do grupo

Na primeira reunião dos agentes de *Fear Effect* no mundo virtual, a cambada encarregou-se de resgatar a filha de Mr. Lam, um poderoso empresário chinês. Encarando a missão, a equipe é formada por Hanna (a gata), além de Deke e Glas (os brutamontes), que percorrem ambientes repletos de perigos, passando por cenários futuristas da cidade de Hong Kong. E no desenrolar da trama, aumentando a tensão, descobre-se que o responsável pelo seqüestro da garota é o líder de uma seita demoníaca chamada Shan Xi – o tirano que não medirá esforços para impor armadilhas, emboscadas e obstáculos ao longo de seu caminho.

Para sobreviver – e arrebentar os inimigos –, pode-se optar entre usar armas dos mais diversos tipos, desde as simples pistolas até explosivos e rifles com alto poder de fogo. Mas é claro, também é preciso utilizar equipamentos e itens especiais conforme as necessidades de cada situação. O grande lance dos quatro CDs da aventura, no entanto, é que os personagens possuem uma barra de pavor.
Obs.: Já que estamos no fim do texto, nem vou contar que Rain tem uma irmã gêmea, chamada Mist – que será uma inimiga muito perigosa em *Retro Helix*.

Hanna tem sangue-quente. Agora, experiente, infernizará os inimigos

Os cenários com ideogramas chineses se manterão na segunda versão

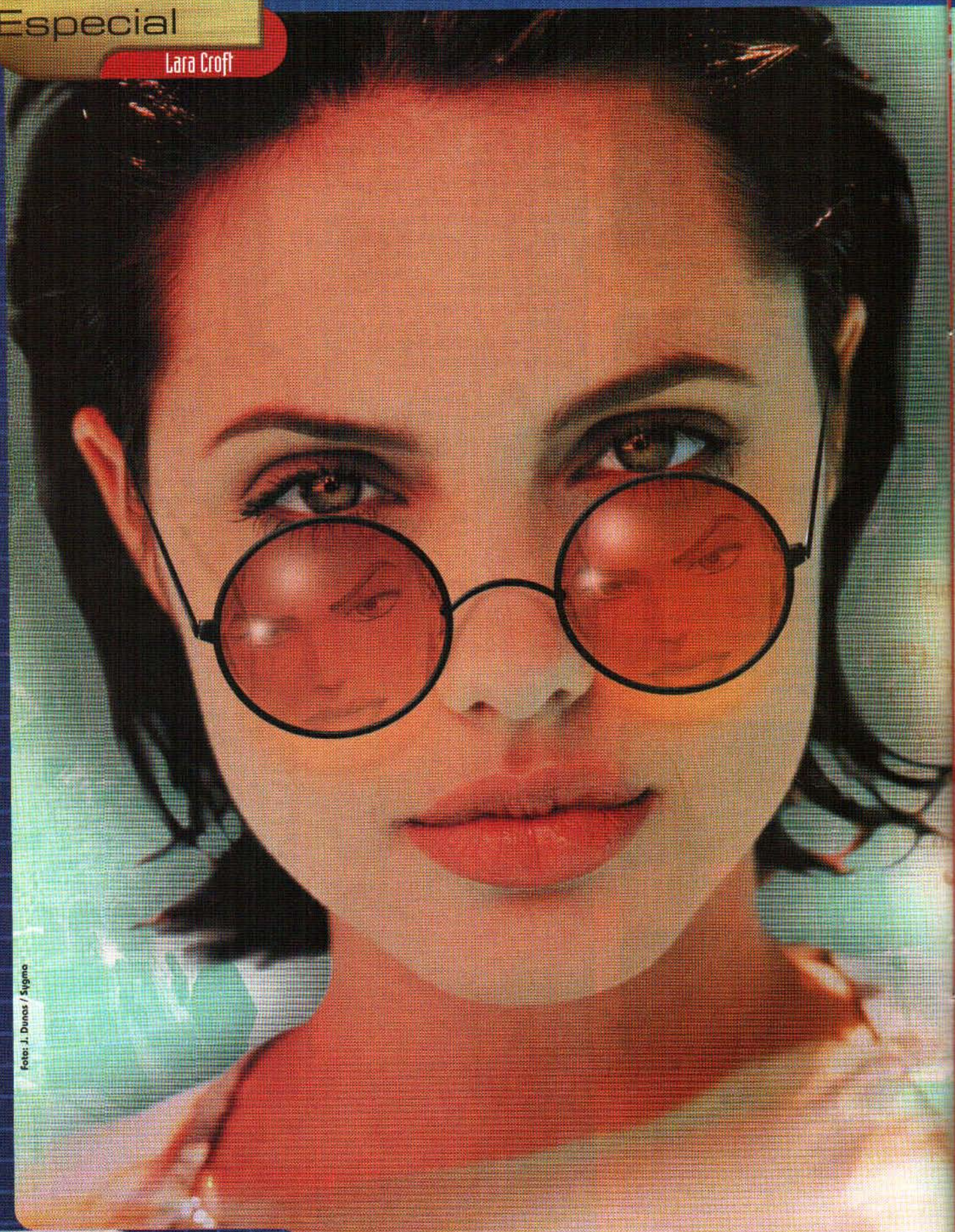



Foto: J. Dunas / Sygma

Aqui jaz uma deusa...

A quinta jornada da mais aclamada heroína dos videogames começa com um funeral, e em 2001 estréia a versão cinematográfica de *Tomb Raider*, com Angelina Jolie (essa gata aí ao lado) como Lara Croft.

E aqui nasce uma estrela

Nos games, os amigos de Lara se reúnem para relembrar histórias da arqueóloga inglesa, que desapareceu no fim do quarto episódio da série. Ela está morta? (Na boa: você não acredita nisso, né?) Já no cinema, a gata carnuda chamada Angelina Jolie vai se aventurar em meio a ruínas no Camboja – vá lá no Atlas, fica embaixo da China. Quer mais? Então vire a página.

O amanhã

Com *Tomb Raider: Chronicles*, Lara Croft

Felipe Azevedo

Você já chorou em velório? Pois se prepare, já que ao que tudo indica os malucos da Eidos decidiram preparar o funeral de Lara Croft. E esta será, sim, sua despedida – pelo menos no PSX. A gata mais conhecida no mundo dos games promete mais uma vez abalar os consoles na sua nova aventura, *Tomb Raider: Chronicles*. A trama inicia-se numa reunião de despedida de Lara feita por seus amigos mais íntimos, que começam a levantar fatos de quatro novas aventuras nunca contadas antes (todos sabem que Lara desapareceu sem deixar rastros desde *Tomb Raider: The Last Revelation*).

Quem é fã da morena – e mesmo quem não é – deve estar até hoje se perguntando o que aconteceu com a gata. Pois era isso mesmo que os produtores queriam, trazer Lara de volta em grande estilo. E com certeza conseguiram. Entre os lugares pelas quais ela passa neste quinto episódio, estão as ruínas de Roma, a velha Alemanha e os altos arranha-céus de uma cidade totalmente high tech. Colecionadora de objetos pouco convencionais, ela procura por mais quatro artefatos antigos, para juntá-los a sua (nada) modesta coleção que tem alguns itens bem conhecidos, como a adaga de Xian (Xian's Dagger) e a mão de Rathmore (Hand of Rathmore).

Se na quarta versão você a acompanhava desde garotinha, sempre treinando como campeã olímpica, desta vez ela ganhará movimentos que fazem com que possa se safar com mais facilidade das maiores enrascadas durante a aventura. A inglesinha órfã também terá utensílios que podem ser combinados de acordo com a necessidade, todos eles dignos dos melhores e maiores espiões: rifles com mira de longo alcance, lançador de gancho e até clorofórmio, que usa para desnortear os inimigos com suas novas habilidades de lutas mano a mano. É claro que a gatinha não aprendeu boxe de uma hora para outra, e sim ataques que surpreendem os adversários menos espertos.

O mundo não é o bastante

Para encontrar seus preciosos e misteriosos artefatos, Lara sempre viajou muito (no bom sentido, claro!) e já conheceu praticamente o mundo inteiro. Na sua primeira aventura, ela incursionou pelas pirâmides do Egito, passando pelas mais arriscadas encrencas. No segundo episódio, foi parar na China, onde procurava pela histórica adaga de Xian. Já na terceira jornada, esteve na Índia e logo depois parou no Ártico, passando ainda por ilhas sul-americanas, retornando ao Egito na quarta versão do jogo, *Tomb Raider: The Last Revelation*. Neste novo episódio, Lara cruzará ruínas romanas, a Alemanha e uma cidade futurista. Com tantas viagens no currículo, não é difícil imaginar a fortuna que seus pais deixaram de herança.

Triatleta

Vinda de uma família rica de ingleses, Lara Croft sempre teve tudo do bom e do melhor. Nos tempos de sobra, o que nunca faltou para ela, já que a heroína jamais teve um emprego normal como seus sistemáticos compatriotas, Lara se exercita de todas as maneiras possíveis. Pelas habilidades que vemos quando está em ação, a garota britânica poderia perfeitamente disputar com chances de vencer uma prova de triatlo no aclamado Iron Man. Em suas longas aventuras pelo mundo, Lara adquiriu novas habilidades que, cada vez mais, são aprimoradas para fazer com que as tramas fiquem mais rápidas e jogáveis. Ela pode pular de corda em corda, nadar em vários estilos por todos os tipos de lagos e lagoas, grudar nas paredes usando suas técnicas de alpinismo e escalada, além de ter todos os tipos de habilitações para todos os modelos de veículos, como quadriciclos, jipes, motocicletas e lanchas. Com tantas habilidades, fica difícil pensar em um mundo sem Lara.

nunca morre

mostra que matá-la não vai ser tão simples

Inovando sempre

A Core, produtora da saga *Tomb Raider*, premiou os jogadores de PC de *Tomb Raider: Chronicles* com uma supernovidade: o editor de fases. O editor é extremamente complexo, com uma enorme variedade de opções a serem selecionadas. Podem-se escolher os inimigos que aparecem em todas as fases, desde ninjas, soldados russos a deuses egípcios. Com certeza, deve levar muito tempo para desenvolver um estágio totalmente personalizado – um em que você possa mudar a cor das roupas de Lara para as de seu time preferido ou em que você encaixe seu rosto num dos personagens do game –, mas os estudantes de arquitetura vão adorar.

Ilustração: Alexandre Jubran

Veja por que Lara e Bond são tão parecidos

	007	TOMB RAIDER
Nacionalidade	Britânico	Britânica
Pais	Ricos e mortos	Ricos e mortos
Estado civil	Viúvo	Viúva (ou quase: perdeu o noivo num acidente)
Formação	Oficial da Marinha	Arqueóloga
Característica mais admirada	Capacidade de sedução	Capacidade de sedução
Característica mais aparente	Charme	Beleza
Um detalhe para a perfeição	Mais beleza	Mais charme
Traço marcante	Força e habilidade nos esportes	Força e habilidade nos esportes
Defeito	Cigarros, jogos, Dry Martini (ok, não são tão graves assim...)	Não freqüenta meu bairro (esse é um defeito gravíssimo)

Faltam 180 dias

Além de *Tomb Raider*, ano deve ter as estréias de *Resident Evil* e *Final Fantasy*

Roberto Sadovski

Foto: PCCM

Uma santinha, tipo Sandra Bullock, ou uma diabinha, padrão Angelina Jolie? Não havia como errar na escolha da atriz para interpretar Lara Croft. Maluquinha por natureza (Angelina, não Lara), tem o corpo coberto de cicatrizes e no dia em que casou com o agora ex-marido Johnny Lee Miller usou uma camiseta branca com o nome dele escrito... em sangue.

Para fazer a arqueóloga de *Tomb Raider – O Filme* (dirigido por Simon West), Angelina teve de encarar uma rotina militar para entrar em forma. Foram aulas de mergulho, tiro, artes marciais e até de etiqueta para "assumir" a personalidade da jovem inglesa que, depois de um acidente nas montanhas do Himalaia que matou seus pais e seu noivo, descobriu o gosto pela aventura.

As primeiras imagens de Angelina em seu modelito Lara Croft circularam na internet

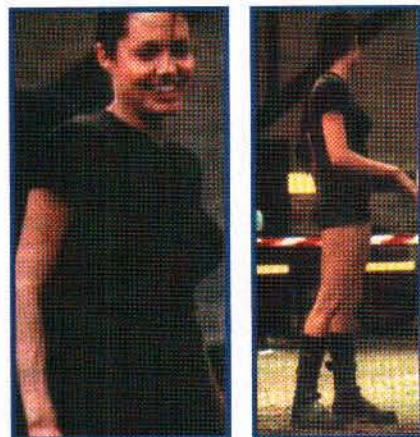
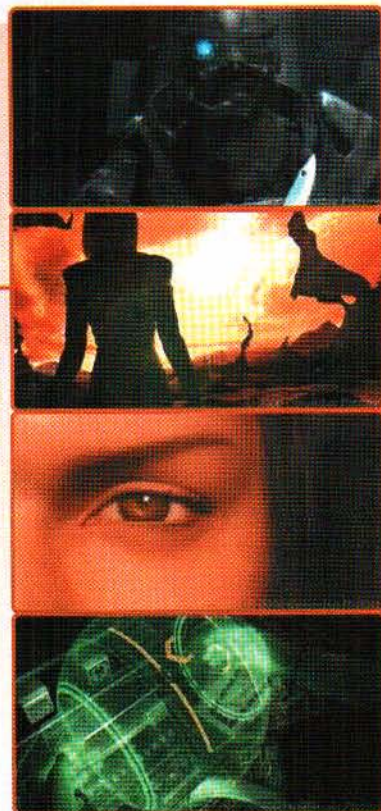
O roteiro do filme não segue nenhuma das tramas dos games e é um segredo, mas a boataria da internet dá conta que Lara está em busca de duas partes do lendário Escudo de Aquiles, uma relíquia capaz de dar grandes poderes a quem o está empunhando. Destruído há séculos, as duas partes do tal escudo foram transportadas para os dois extremos do globo terrestre. A trama de *Tomb Raider* segue Lara (e um bando de ladrões de tumbas) em sua busca pelas duas metades do artefato, que culmina – claro – em um confronto recheado de efeitos especiais.

Para isso, a Paramount, estúdio que toca o projeto, não poupou esforços – ou grana. Orçado em cerca de 50 milhões de dólares (dez vezes mais do que custa hoje o desenvolvimento de um game de ponta), a produção de *Tomb Raider* atravessou cinco países e ocupou vários galpões dos famosos Pinewood Studios, em Londres, no qual foram rodadas quase todas as aventuras de James Bond, além do primeiro *Batman* e de cenas de *Star Wars: A Ameaça Fantasma*. As filmagens devem ser concluídas até o fim do mês e a estréia está prevista para o dia 15 de junho do ano que vem (daqui a seis meses, portanto) nos Estados Unidos, quando deverá bater de frente com pesos-pesados como a nova versão de *O Planeta dos Macacos* e *Jurassic Park 3*.

Tomb Raider é só a primeira das muitas novidades que os fãs de games vão encontrar nos cinemas a partir de 2001. Depois de muitas bombas que quase enterraram de vez as adaptações de jogos para a telona (*veja boxe ao lado*), os engravatados de Hollywood finalmente perceberam que existe um público fiel e alucinado por games que daria um braço para conferir seus personagens favoritos no multiplex da esquina. Outro que deve estrear na próxima temporada do verão gringo, pertinho das aventuras de Lara Croft, é *Final Fantasy*, que já está chegando em seu nono volume no PlayStation e é, indiscutivelmente, um clássico.

Mas não espere espadas e ambientações medievais na versão para cinema da aventura: este *Final Fantasy* (dirigido por Hironobu Sakaguchi) é uma ficção científica de primeira, que substitui atores e cenários por imagens digitais. Nada parecido com o infantil *Toy Story*, ou mesmo o desenho *Max Steel* da TV: aqui a coisa é muito melhor. Para contar a aventura de uma jovem cientista que pode ser a última esperança da Terra contra misteriosos invasores espaciais, a produtora japonesa Square (a mesma dos games) apostou em uma tecnologia inovadora capaz de construir personagens hiper-realistas. Você só percebe que está vendo uma animação quando não reconhece nenhum ator em cena – claro, eles não existem! –, só suas vozes. É que *Final Fantasy* foi dublado por gente conhecida, como os atores James Woods, Steve Buscemi e Alec Baldwin.

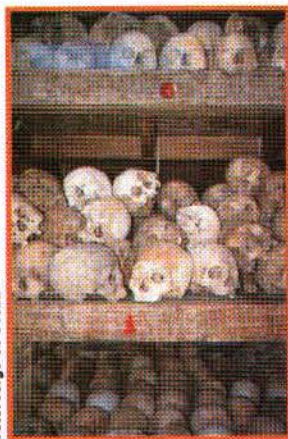
Outro projeto que saiu de uma gaveta obscura de Hollywood é *Resident Evil*. Entre as dezenas de boatos que rondaram o projeto, uma coisa era certa: George Romero, veterano diretor de filmes clássicos de zumbis como *A Noite dos Mortos Vivos* e contratado para comandar a adaptação, foi demitido por "diferenças criativas". A poeira em cima de *Resident Evil* só foi sacudida depois que uma produtora alemã injetou 40 milhões de dólares no projeto. Agora o responsável é o diretor Paul Anderson (*O Enigma do Horizonte*, *O Soldado do Futuro*), que chega com boas credenciais: foi ele o responsável pela primeira adaptação de um game bem-sucedido: *Mortal Kombat*. A história de *RE*? Não espere nada mostrado nos jogos da série, e sim um novíssimo ponto de partida.

Vamos ver no que dá. (RS)

Angkor Wat

Os produtores de *Tomb Raider – O Filme* conseguiram algo do qual só mesmo Lara Croft é capaz: rodar cenas nos sagrados templos de **Angkor**, no atual Camboja. Ali existem (ou resistem) 76 gigantescas edificações em pedra, as ruínas do Império Khmer, uma das civilizações mais enigmáticas que já existiram e que desapareceu sem deixar rastros. Entre os séculos 9 e 15, os khmers desenvolveram uma sociedade organizada e criaram canais de captação de água que permitiam proteção e uma colheita de arroz a mais por safra. Seus domínios se estendiam por 200 km². Porém, após a invasão sofrida do Sião (atual Tailândia), o povo fugiu em direção a Phnom Penh, a capital cambojana. Angkor foi o centro do Império Khmer, que chegou a ter 1 milhão de habitantes – naquela época uma grande cidade na Europa tinha não mais que 50.000 habitantes... As ruínas, em meio à mata tropical, ficaram escondidas por cinco séculos. Apenas em 1850, monges budistas a redescobriram e ocupam Angkor Wat, o maior e mais famoso dos templos, desde então.

Foto: Patrick Aventurier / Gamma

Foto: Jorge de Souza

Matança – O Camboja se tornou um lugar esquecido pelo restante do planeta e só voltou às notícias nos anos 70, com um governo sanguinário. Os guerrilheiros integrantes do chamado Khmer Vermelho provocaram o êxodo de populações inteiras das cidades para o interior e criaram campos de extermínio em que teriam matado entre 800 mil e 2,5 milhões de pessoas. O manda-chuva do Khmer Vermelho era um tal de Pol Pot, um tipo lunático muito pior que Kain, de *Soul Reaver*.

Assista aos games (se puder)

Dificilmente os games adaptados para o cinema rendem bons filmes.

- **Mortal Kombat (1995)**
Curiosidade: Os personagens desta adaptação bacana repetiam à perfeição os movimentos de suas versões nos games.
- **Super Mario Bros. (1993)**
Curiosidade: Dennis Hopper, que fez o maligno imperador Koopa, admitiu que fez o filme por dinheiro. Mas nem seu filho, fã do jogo, aprovou.
- **Double Dragon (1993)**
Curiosidade: O vilão desta aventura capenga foi interpretado por Robert Patrick, que se deu bem fazendo outro vilão: o andróide T-1000 de *O Exterminador do Futuro 2*.
- **Mortal Kombat: Aniquilação (1997)**
Curiosidade: Esta continuação é tão ruim que só um ator do elenco original topou voltar.
- **Wing Commander (1999)**
Curiosidade: A Fox, que distribuiu o filme, decidiu colocar o primeiro trailer de *Star Wars: A Ameaça Fantasma* nas cópias dessa tranqueira. Nem isso atraiu público, e o filme fracassou. Ainda bem.
- **Street Fighter (1996)**
Curiosidade: Jean-Claude van Damme fez Guile porque ele era o único personagem americano – que foi "promovido" a coronel no filme para comandar um exército maior. Péssima despedida do grande Raul Julia, o M. Bison, que morreu de câncer após as filmagens.

Saiba quem é Angelina "Lara Croft" Jolie

Foto: J. Dunas / Sygma

Toda tatuada, ex-estudante de cinema da New York University, ela coleciona facas.

Nome de nascimento: Angelina Jolie Voight
Data de nascimento: 4 de junho de 1975
Local: Los Angeles (Estados Unidos)
Pais: Marcheline Bertrand e Jon Voight (que vai interpretar seu pai em *Tomb Raider*)
Maridos: Johnny Lee Miller (1995-1999) e Billy Bob Thornton (2000...)
Filmes: 21 filmes, entre eles *O Colecionador de Ossos*, *60 Segundos* e *Garota Interrompida*, pelo qual ela ganhou o Oscar de Atriz-coadjuvante deste ano.

Como conseguir

Cansado do seu serviço? Quer fazer games em vez de apenas jogá-los? O escritor americano são bem mais difíceis para nós, brazucas (nuevas, né?), mas este roteiro é uma pista de

Isto soa como aquele trabalho dos sonhos: criar videogames para viver. Mas, hoje em dia, isso pode facilmente se tornar realidade – e o momento não podia ser melhor. A indústria de entretenimento interativo inchou e se transformou num negócio multibilionário, com rendas que rivalizam com as das estréias de filmes no cinema pela primeira vez em 25 anos de história. Em outras palavras, o que Hollywood levou 75 anos para fazer, a indústria de videogames ultrapassou em menos de um terço do tempo.

Estamos falando de uma indústria com futuro. Vivemos o limiar da mais sangrenta guerra de consoles já vista. Além disso, há os games para PC, lançamentos apenas para a internet, sistemas portáteis (Game Boy Advance, Palm/Pocket PCs e telefones celulares) e as máquinas de fliperama que estão de volta graças à febre pelas jukeboxes na Ásia e na América. Está conseguindo visualizar o cenário?

Mas, como você provavelmente deve saber, há vários tipos de trabalho nesse negócio. Você também descobrirá muitos modos diferentes de entrar na indústria, embora os caminhos mais comuns sejam procurar trabalho num estúdio já existente (isso é fácil para os gringos, mas para nós...) ou criar seu próprio game e vendê-lo (aqui já dá para viajarmos) ou ainda entrar em contato com uma editora e/ou distribuidora para lançar o título. Esta indústria é cheia de sujeitos bem-sucedidos que têm escolhido uma dessas opções, mas a primeira é a mais comum atualmente.

Se você é apaixonado o bastante para enfrentar cansativas maratonas de trabalho, trabalhar com games pode render muito dinheiro também. É claro que, no começo, você não vai conseguir encher sua garagem com várias Ferrari, mas um salário anual em torno dos 100 mil dólares (15 mil reais por mês) também não está fora de cogitação.

Esta reportagem foi feita para ajudá-lo a decidir de que tipo de trabalho você está atrás, traçando as responsabilidades para cada cargo e as melhores formas de entrar na indústria. Fomos diretamente aos profissionais e conseguimos grandes conselhos para saber como aumentar suas chances de entrar e se tornar tão famoso quanto eles.

Artista/Animador

Toques básicos

Reúna e distribua um portfólio ou fita demo de alta qualidade que demonstre sua criatividade artística e versatilidade. Desenvolva um conhecimento tanto do método novo quanto do antigo. Seja flexível, artística e funcionalmente. Comunicação e espírito de equipe são partes essenciais do serviço. Consiga instrução profissional se tiver acesso a ela. Não importa o que souber, você sempre pode aprender mais.

Salário mensal: de 5,2 mil a 13,5 mil reais
Conhecimentos Básicos: Maya, 3D Studio MAX, Photoshop, Softimage

Programador de Games

Toques básicos

Entre em contato com as empresas. Você deve ser capaz de escrever códigos concisos e encontrar/reparar bugs nos seus próprios códigos e nos dos outros programadores. Pegue as manhas nos códigos dos outros enquanto adquire experiência e aprendizado onde for possível. Simule uma demo de um minigame para demonstrar suas habilidades.

Salário mensal: de 6 mil a 18 mil reais
Conhecimentos Básicos: Visual C++, Linguagem Assembly

Designer de Níveis

Toques básicos

Mostre design de produtos anteriores que reflitam inovação. Conheça as limitações dos equipamentos, mas não tenha medo de fazer com que os programadores encontrem alguma coisa original. Pratique usando os editores de níveis dos games de tiro em primeira pessoa e de estratégia. Distribua seu trabalho na internet e seja persistente.

Salário mensal: de 4,5 mil a 6,7 mil reais
Conhecimentos Básicos: LightWave 3D, 3D Studio MAX, Editores de Nível, Programas de Design (Visio, CAD), IMAGINAÇÃO!

emprego no ramo de games

Mark Saltzman fala com os maiores astros da indústria e dá as dicas. É claro que as coisas como as coisas rolam

Como conseguir emprego numa revista de games

Quer entrar para o mercado, mas nenhum desses empregos parece bom o bastante? Por que não tentar o brilho, o glamour, o suor e as jornadas de trabalho de até 16 horas de um editor da *EGM*? E aqui vale dizer: da *Ação Games* (com jornadas de até 54 horas!) também... O editor-chefe Joe Funk, que contratou quase todos os outros editores da *EGM*, explica quais as táticas dos candidatos a editor que funcionaram e as que não funcionaram, ao longo dos anos (e, sim, estas histórias são todas verdadeiras):

O que funcionou

- Um sujeito me enviou uma foto em preto e branco, em tamanho natural, de sua cara. Ele parecia com frio e assustado, feito um gato diante dos faróis de um carro. Daí, fiquei com pena e o contratei.
- Outro cara me contou que nunca havia escrito nada na vida, mas trabalhara em meio-expediente na loja Babbages e adorava games. Em sua entrevista falamos sobre macacos, chimpanzés e outros primatas e, quando percebi, ele estava trabalhando aqui.
- Uma mulher dirigiu de Kansas a Chicago para uma entrevista marcada com um dia de antecedência, sem pedir reembolso.
- Um de nossos editores fez uma capa falsa da *EGM* que ficou muito boa.
- Muito do nosso pessoal trabalhou em sites de fãs ou em fanzines apenas por amor antes de virem pra cá.

O que não funcionou

- Um sujeito usou uma camisa muito suja durante uma entrevista.
- Muitos me dizem que querem ser roteiristas de cinema e estão fazendo isso apenas para pagar as contas.
- Alguns mencionam games ou sistemas em suas cartas de apresentação, mas escrevem os nomes de forma errada.
- Cartas de apresentação e currículos escritos à mão.
- Ligar pra minha casa. Por favor, não façam isso! Eu tirei o meu nome da lista telefônica.

E na Ação Games...

- Faça uma faculdade! Se você não conseguir emprego aqui, ao menos terá mais chances em outras áreas e outros lugares.
- Esteja disposto a mostrar seu trabalho (seja criativo), escreva uma crítica, mostre que entende do mundo dos games, monte uma página (se você é ligado em arte e não em escrever). E conheça a *Ação Games* a fundo.
- Leia revistas e jornais sobre outros assuntos. Não adianta você estar bem informado sobre games e não saber mais nada de mais nada. Afinal, você precisa ter sobre o que falar quando tomar pau em *Ultimate Fighting Championship*.
- É preciso suportar pizza fria e junkie food para atravessar as noites de fechamento.
- Se for palmeirense e gostar de Rancid e AC/DC, as chances são ainda maiores...

Engenheiro de Som/Músico

Toques básicos

Crie um CD demo e o distribua para desenvolvedores, editores ou alguém mais relacionado ao processo de produção. Aprenda a sua arte: tenha aulas ou lições, vá a workshops onde for possível. Seja perito na síntese de som análogo ou digital para computador. Aprenda a tocar ou, pelo menos, fazer arranjos com diversos instrumentos e reconhecer suas propriedades musicais.

Salário mensal: de 7,5 mil a 15 mil reais
Conhecimentos Básicos: Pro Tools, Peak, SoundForge, Cubase, Studio VisionPC vs. Console Design

Designer de Games

Toques básicos

Trabalhe com um artista para criar uma demo visual das suas idéias e mande-a para desenvolvedores e produtores. Consiga experiência profissional de design o quanto antes, mesmo que isso signifique começar por baixo e subir aos poucos (comece como um testador, por exemplo). Jogue muitos games de alta qualidade para aprender como dar equilíbrio e fluxo a todo o seu design. Algum curso de design artístico e roteiro pode ser útil.

Salário mensal: de 5,2 mil a 13,5 mil reais
Conhecimentos Básicos: Will Wright, Maxis Software

Felipe Azevedo e Ronaldo Testa

MTV Sports: Skateboarding Featuring Andy McDonald (PSX)

Esporte, THQ Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Investindo nos esportes radicais, é a vez de o skate dominar as telas do *MTV Sports*. Se você espera um game digno da categoria, esqueça! Os números podem até impressionar. Afinal são 30 skatistas (entre amadores e profissionais), 35 fases e mais de 70 manobras que, combinadas, possibilitam um punhado de seqüências. No entanto, os gráficos não passam de medíocres e, como as animações são lentas, o controle fica ruim. Tá! Mas o som até que se salva, trazendo bandas como Deftones e Pennywise.
Nota geral: 3,0

É de caras desse jeito, cheios de estilo, que os skatistas precisam

Bom! Se não for o Super-Homem, no mínimo deve ter algum parentesco

Polaris SnoCross (PSX)

Corrida, Vicarious Visions
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Prepare-se para entrar numa fria. Despencando montanha abaixo, aqui você pilota snowmobiles por dez trajetos cheios de obstáculos (tremendos atrativos para corredores radicais), podendo realizar mais de 30 manobras usando motocas da fabricante Polaris – também se podem regular ou trocar peças desses veículos. ...Já as provas, apesar de parecerem legais, são prejudicadas pelas falhas gráficas. E nem mesmo o controle simples e a trilha sonora acompanham o ritmo dos motores ou compensam seus esforços.
Nota geral: 4,0

As corridas são bem disputadas. Faça de tudo para chegar à frente

Tyco R/C: Assault with a Battery (PSX)

Corrida, Mattel Media
1 ou 2 jogadores, 1 CD

A onda é arrepiar com carangos elétricos. Em *Tyco R/C* você guiará oito veículos em miniatura, usando um sistema por controle remoto para viajar por estradas congestionadas de veículos imensos (caminhões e ônibus). Os oito traçados disponíveis incluem vários obstáculos e, cruzando superfícies de asfalto até neve, compete-se durante o dia ou à noite. Nas provas, mais que acelerar, podem-se usar armas e equipamentos especiais para chegar à frente dos divertidos – porém bastante feios – rachas.
Nota geral: 5,5

Sempre que necessário, passe num posto para recarregar sua bateria

Power Rangers: Lightspeed Rescue (PSX)

Aventura, THQ Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Os Power Rangers saíram da TV direto para os videogames, outra vez. Agora sua missão é resgatar cidadãos que foram seqüestrados por terríveis monstros – ou seja, nenhuma novidade. Mas se o enredo desaponta, compensa-se com 20 fases entulhadas de criaturas conhecidas da série e, garantindo o ambiente da aventura, foram mantidas a trilha sonora e as vozes originais dos atores que interpretam os personagens dos episódios *Lightspeed*. Os cenários são tridimensionais e até detalhados.
Nota geral: 5,5

Depois disso, estes caras nunca mais pedirão para verificar as horas

Voadora supermortal. É mais um forte desempenho da ranger cor-de-rosa

Use os ataques especiais para vencer os inimigos com mais facilidade

ESPN MLS Gamenight (PSX)

Esporte, Konami Computer Entertainment
1 a 4 jogadores, 1 CD

Parece que os gringos realmente aprenderam a jogar futebol e, como os games não podem ficar de fora, chega um bate-bola desenvolvido por norte-americanos da ESPN (o maior canal de esportes do mundo) em parceria com a Konami. Nas partidas virtuais, entretanto, o futebol deixa a magnitude de lado, trazendo poucas animações e gráficos simples. Nos campeonatos estão presentes craques como o colombiano Valderrama, mas grande parte dos atletas (principalmente do Brasil) tem nomes fictícios.
Nota geral: 4,0

Os gráficos até lembram a série *ISS*, mas a movimentação é ridícula

NHL FaceOff 2001 (PSX)

Esporte, 989 Sports
1 a 8 jogadores, 1 CD

Nem pense em sentir frio, pois depois que a pancadaria começar vai ficar difícil parar de suar. Como um dos esportes mais violentos dos gringos, esta versão virtual também traz ao jogador um clima agressivo durante as partidas. Agora, além dos times da liga norte-americana, escolhem-se seleções de vários países. No comando dos atletas, as respostas se mostram precisas e rápidas, permitindo a criação de lances incríveis. Infelizmente, porém, as animações, gráficos e sons são bastante fracos.
Nota geral: 5,5

Essa cena mostra a essência encontrada em *FaceOff 2001*: pancadaria

Peter Jacobsen's Golden Tee Golf (PSX)

Esporte, Infogrames Entertainment
1 jogador, 1 CD

De que adianta toda a classe do golfe se o visual das partidas virtuais não está à altura – tremenda mancada. Em *Peter Jacobsen's*, trazendo um estilo que privilegia a simulação do esporte, tem-se uma carga imensa de opções disponíveis, permitindo usar vários tipos de equipamentos – mas prejudicando em muito os comandos que já são complicados. Além disso, devido à grande restrição de movimentos dos personagens, o visual perde a naturalidade e o realismo necessários no gênero. Bolinha perdida!
Nota geral: 3,0

Alguns buracos são rodeados por água. Trate de tomar muito cuidado

Preste atenção à direção e força do vento, pois ele varia bastante

Para acertar um bela tacada, você terá de treinar muito

Frogger 2: Swampy's Revenge (PSX)

Ação, Hasbro Interactive
1 jogador, 1 CD

Pulando loucamente por cenários em 3D, o velho *Frogger* (popular no Atari 2600) tem de enfrentar os desafios impostos pelo arquiinimigo Swampy, vilão da versão original dos 32 bits, que seqüestrou os filhotes do sapinho e os espalhou por ambientes perigosos. Agora, para ajudar o sapo no resgate das crias, pode-se contar com a ajuda da esposa do anfíbio. Os poderes especiais do sapo continuam, usando-se um tipo de radar natural – mas os controles permanecem limitados, não permitindo tanta liberdade.
Nota geral: 3,0

Agora as ruas estão cheias de engarrafamentos. O sapinho tá ferrado

Colorido e cheio de ação, o jogo não lembra em nada a velha versão

Wacky Races (PSX)

Corrida, Infogrames Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Cuidado! Um bando de doentes invadiu os 32 bits e resolveu armar uma competição entre veículos bem estranhos. Claro, estamos falando da galera do desenho animado *Corrida Maluca*. Ou seja, pode-se escolher entre onze carangos de gente como Irmãos Rocha, Penélope Charmosa, Peter Perfeito, Quadrilha da Morte e até o vilão Dick Vigarista. Durante as provas esses malandros podem ainda usar de bugigangas e itens especiais para trapacear nos rachas pelos vinte cenários baseados no seriado de TV.

Nota geral: 6,0

Nunca se meta com a Quadrilha da Morte, isso não é um bom negócio

Peter perfeito é o corredor que mais esbanja estilo pelas estradas

Penélope deixa todo o charme de lado quando esta acelerando pela pistas

Break Out (PSX)

Puzzle, Atari Interactive Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Clássico dos arcades, *Break Out* traz quebra-cabeças com um toque razoável de ação. Seu objetivo é simples, consistindo em rebater a bolinha para destruir as peças no alto do tabuleiro – entretanto, pode-se controlar o ângulo de inclinação da trajetória do projétil e até usar poderes especiais na esfera. Outro ponto legal é que o visual está tridimensional e o som acompanha o ritmo cerebral do desafio. Sobre a diversão, vício é algo a se considerar, principalmente com opções de partidas multiplayer.

Nota geral: 7,0

Certas fases têm objetivos imensos. Experimente detonar a pirâmide

Nascar 2001 (PSX)

Corrida, EA Sports
1 ou 2 jogadores, 1 CD

A competição é mania entre os norte-americanos, mas, apesar da maior interação dos jogadores com as opções disponíveis nos veículos, mostra sinais de mesmice. Porém, entre os pilotos da categoria estão Dale Jarret, Jeff Gordon, Kyle Petty, Terry Labonte e muitos outros, além da opção para criar seu próprio personagem. Felizmente, podem-se conferir 34 circuitos reais, incluindo as pistas Daytona Motor Speedway e Talladega. Dando fôlego às provas, a trilha mistura os estilos gringos country e rock.

Nota geral: 6,5

A câmera interna do veículo aumenta o realismo durante as corridas

All-Star Tennis 2000 (PSX)

Esporte, Ubi Soft Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Entre de cabeça no mundo do tênis, defendendo as cores da bandeira e mostrando a raça que só o brasileiro Guga tem. Mas além do atleta patriota, há outros sete profissionais do esporte (Amanda Coetzer, Jonas Bjorkman e Michael Chand estão entre eles) que, mostrando habilidade com a raquete, suam as camisas por quadras pelos Estados Unidos, França, Itália e outros países. Pode-se jogar no modo amistosos, campeonatos e até mesmo um explosivo (bomb) cheio de ação. O campeão dos 32 bits!

Nota geral: 7,0

Na seleção de personagens, escolha Guga. Afinal ele é brasileiro

Saque aberto e forte, rebatendo a recepção ao outro lado da quadra

The Ring: Terror's Realm (DC)

Ação, Infogrames Entertainment
1 jogador, 1 GD

Prepare sua porção de adrenalina, pois o terror volta a reinar. A idéia é diferente e uma espécie de vírus de computador está aniquilando os humanos. Agora, lutando contra a praga cibernética (os infectados têm apenas sete dias de vida), você precisa encontrar a cura da peste, vasculhando pistas deixadas por pesquisadores e desafiando criaturas horrendas para sobreviver. Durante a ação, confere-se um som de primeira... mas os gráficos, apesar de bem feitos, são prejudicados pela animação fraca.
Nota geral: 5,0

Alguém aí, por favor, pode me descolar o telefone dessa gatinha?

Este cara precisa mesmo de ajuda. Parece até que viu um fantasma

Cuidado ao atender o telefone. A morte pode estar por perto

Contender 2 (PSX)

Luta, Bam! Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Enrole suas faixas nos punhos, pois daqui para frente é só pancadaria. *Contender* retorna ainda mais nervoso, levando aos ringues alguns dos brutamontes virtuais mais rígidos. Essa versão ganhou mais realismo e, apesar de trazer personagens caricatos e golpes restritos, aumentou a quantidade de seqüências a serem desferidas. Também se pode entrar em diversas competições e até seguir carreira, aprimorando suas técnicas com treino forçado – mas lembre-se de que os boxeadores podem ficar cansados e lentos.
Nota geral: 4,5

Aperte ↑ + ▪ para aplicar este supermurro no queixo do adversário

Fique atento e não ataque por muito tempo, mantendo-se descansado

Big Mountain 2000 (N64)

Corrida, SouthPeak Interactive LLC
1 a 2 jogadores, cartucho

Xarope! Nessa competição você não irá arrepiar em nenhum dos gêneros radicais disponíveis – mesmo escolhendo entre snowboard e ski. A ação consiste em descer montanha abaixo, disputando contra outros cinco personagens, deslizando por trajetos situados na Alemanha, Estados Unidos e Suécia. Os atletas podem optar entre disputar campeonatos ou mesmo fazer sessões livres, selecionando as marcas e até roupas dos patrocinadores. Acontece que o visual e os controles são ruins, limitando manobras demais.
Nota geral: 3,5

Deslizar ficou tão chato que até levar um tombo dá mais adrenalina

Power Rangers Lightspeed Rescue (N64)

Ação, THQ Incorporation
1 ou 2 jogadores, cartucho

Não espere pelo carnaval e vista sua fantasia de Power Ranger agora mesmo, encarnando nos super-heróis do seriado de TV de sucesso no mundo inteiro. O capítulo *Lightspeed Rescue* dos 64 bits traz uma diversidade de fases bem grande, tornando possível controlar os veículos de todos os rangers e, claro, também o Mega-Zord – o robô da equipe. Além dos modos de aventura e treino, disputam-se batalhas usando robôs gigantes e dá para dezenas de alienígenas bastante estúpidos ao longo da caminhada.
Nota geral: 4,0

Quem disse que fantasia é coisa de carnaval?

Aqui o radar não pega

Haja mesada para comprar tanta gasolina

Um belo motor V8, cheiro de gasolina queimando, bancos de couro e muita adrenalina

Não tire os olhos da estrada, parceiro, pois qualquer vacilo seu pode acabar com meses de investigações sobre o crime organizado. Eu sou o policial Tanner e você deve me reconhecer de outra aventura. Mais uma vez preciso ficar na tocaia e me infiltrar no mercado de drogas. Desta vez, porém, estou atrás do criminoso brasileiro Alvaro Vasquez.

Minhas primeiras investidas rolam pela cidade de Chicago, onde um grupo de traficantes distribui armas entre os marginais, aumentando os pontos de vendas de drogas. Entretanto, as cidades de Havana, Las Vegas e Rio de Janeiro também estão no esquema. Aliás, acredito que a capital carioca é o reduto do líder da quadrilha e, pode ter certeza, não medirei esforços para pôr as mãos no canalha.

Queimando borracha, você apreciará perseguições alucinadas e guiará qualquer veículo (menos viaturas) – se for preciso, até roubar carros e transgredir as leis é permitido. Só lembre que os tiras não sabem sobre seu disfarce. Nessa minha segunda jornada é permitido sair do carango e continuar a missão a pé. Já o clima das investigações é dos melhores e acompanhado de blues na trilha sonora – as animações em CG lembram cenas de filmes como *Tempo de Violência* (*Pulp Fiction*).

Os cenários são complexos. As cidades respeitam as plantas originais da década de 70. E sobre a arquitetura, além das construções características, podem-se conferir becos, cruzamentos, pontes e viadutos. Mesmo sem carteira de motorista, sua habilitação é válida.

Ronny Marinoto

Fique atento ao mapa (*canto inferior direito*), verificando sua posição

As animações têm cenas violentas, mas nada que não tenha sido visto num filme policial

Em Chicago você tem ruas largas e pode pisar fundo no acelerador

Quando seu carro estiver arrebentado, salte do veículo e roube outro carango – os motoristas não reagem

Em fases noturnas, cuidado para não perder os faróis – sua visão ficará debilitada

Além dos veículos de passeio, também é possível guiar caminhões, ônibus e até uma ambulância

Driver 2: Back on the Streets

Ação	
Gráficos	7,0
Som	7,5
Jogabilidade	9,0
Diversão	10,0
Nota final	8,4

Fabricante: Reflections

Jogos recomendados
Crazy Taxi (DC)
Driver (PSX)
Runabout-2 (PSX)

Cidades cinematográficas

Em *Driver 2 Back on the Streets* aparecem quatro novas cidades: Chicago (EUA), Havana (Cuba), Las Vegas (EUA) e Rio de Janeiro (Brasil). Como o jogo se passa nos anos 70, os programadores tiveram de pesquisar bastante as características de época de cada uma das locações e, mostrando serviço, cada cidade traz em média 30 quilômetros de ruas e 150 mil construções, entre galpões, prédios e residências.

Internet

www.driver2.com
www.infogrames.com

Segunda guerra virtual

A última grande guerra tem muito o que revelar. E você está convocado

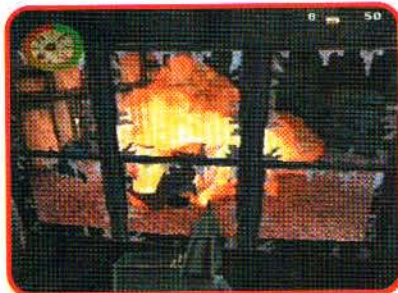
1945. Um regime intolerante exclui as pessoas que "não se encaixavam" no perfil do povo ditado pelo líder Hitler, um dos homens mais odiados do mundo – e responsável por um dos maiores genocídios da história.

Viajando a fundo na Segunda Guerra Mundial, esse segundo capítulo de *Medal of Honor* traz a corajosa Manon, uma oficial da Resistência Francesa, enfrentando os horrores da guerra da maneira mais prática possível: sobrevivendo. Mas isso não será fácil, pois os campos de batalha estão cercados de tropas nazistas muito bem armadas e, sim, também equipadas de veículos como caminhões, motocas, tanques e outros.

Para aderir à causa, a militar dispõe de doze tipos de armas diferentes (todas reais e típicas da época), inclusive o primeiro rifle de assalto da história e uma bomba incendiária. E não basta disparar chumbo furiosamente nos tiroteios, pois os inimigos são espertos, usando táticas em grupo. Além do mais, em alguns trechos, à heroína é necessário prosseguir sob disfarce, infiltrando-se nos esconderijos secretos alemães.

A jornada da francesa é extensa, dividindo-se em sete campanhas e 22 missões em locações como Alemanha, França, Grécia e Turquia. Porém, encontram-se forças de resistências às tropas germânicas – surgem vários aliados ao longo dos eventos. Enfim, recruta, a versão *Underground* apresenta um enredo fortíssimo que, mesclado com os gráficos detalhados e sons ambientes espetaculares, tornam a experiência única – e nessa guerra o vencedor já é bem conhecido: você.

Felipe Azevedo

Agora quem protagoniza os combates é uma gata de matar

Pena que revista não tem som. O barulho das explosões é ensurdecedor

Segura o tranco da minha garrucha, seu palerma!

O jogo é cheio de animações fantásticas. Mesmo quando os inimigos estão feridos no chão, eles esboçam reações

A ajuda chegou na hora certa. Não desperdice munição, pois seu aliado detonará os inimigos que aparecerem à frente

Medal of Honor Underground

Ação

Gráficos	8,5
Som	9,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	9,5
Nota final	8,7

Fabricante: Electronic Arts

Jogos recomendados
GoldenEye 007 (N64)
Medal of Honor (PSX)
Turok 3: Shadow of Oblivion (N64)

Mulheres combatentes

Durante a Segunda Guerra Mundial, a Resistência Francesa ficou conhecida pela grande participação das mulheres nas frentes de batalha. A heroína do segundo episódio de *MoH* é baseada numa garota de verdade chamada Helene Deschamps Adams, que, durante a guerra, alistou-se no exército para tentar resgatar dois parentes aprisionados pelos alemães. Helene também foi a última mulher a combater pela França.

Internet

www.dreamworksgames.com
www.eagames.com
www.mohgame.com

Alien Resurrection

Ressurreição Alienígena

"Peraí que eu vou escovar os dentes"

Sobreviva contra tudo, se puder. Pois hoje é o dia do caçador – e ele é alienígena

Pânico, sangue, suor e tensão, uma fórmula perfeita para meter medo. Aqui, ainda mais evidente, o pavor chega com o roteiro do longa-metragem *Alien – A Ressurreição*. Entretanto, diferentemente do filme, você participa dos fatos (e não só assiste) na pele da oficial Ripley, prisioneira numa estação espacial tomada por alienígenas. Mas não pense que os extraterrestres são seu maior problema, pois a base está em rota de colisão com a Terra e você deve impedi-la. Do contrário também toda a raça humana estará ameaçada.

O quarto episódio desse thriller de ficção científica, além de trazer um enredo decente, tem muitos elementos a serem explorados. As estruturas são imensas e repletas de corredores, elevadores, escadas, níveis, passagens, pontes, salas e, não bastasse tudo isso, os ambientes são bastante fechados – os claustrofóbicos vão se apavorar.

Deixando de lado os tiroteios desmedidos, as trocas de tiros acontecem em menor número, porém são muito mais letais – afinal os alienígenas usam o escuro para se camuflar. Porém, quando é preciso, Ripley usa equipamentos como lança-chamas, lança-granadas e rifles de alto calibre.

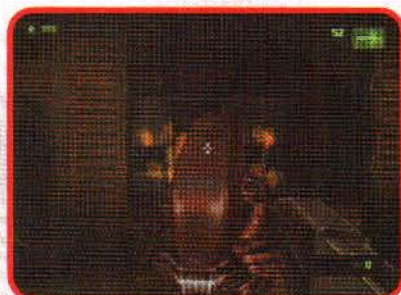
O clima é forte e você se sentirá em apuros ao perceber que nenhum local é seguro ao fugir de alienígenas que, espertos, caçam a heroína o tempo inteiro. O realismo é tão constante que tanto as animações quanto os sons ambientes aumentam em muito o suspense da jornada. Já o controle, negando todas as boas qualidades, é lastimável e atrapalha ao extremo. Ahhh!

Felipe Azevedo

Algumas cenas em CG são grotescas. Se ligue nesse ET nojento

É necessário abrir muitas portas durante a jornada. Guarde as chaves, cartões e sistemas de identificação

A carnificina é total. Não se espante ao avistar os corpos dilacerados e espalhados pelo chão

A tela é extremamente escura, o que aumenta mais o suspense

Para não ser morto no primeiro confronto contra um alienígena, descarregue chumbo grosso e corra para trás

Explosões são constantes. Tome cuidado para não ser pego de surpresa

Alien Resurrection

Ação	
Gráficos	8,0
Som	9,0
Jogabilidade	3,0
Diversão	6,0
Nota final	6,5

Fabricante: Fox Interactive

Jogos recomendados

Duke Nukem: Total Meltdown (PSX)
Medal of Honor Underground (PSX)
The World is Not Enough 007 (N64)

Arte de dar medo

Como uma das séries de ficção científica de visual mais original dos cinemas, *Alien* teve tanto os cenários como os personagens desenvolvidos pelo ilustrador H. R. Giger. O desenhista, que é um verdadeiro mestre em traços mais agressivos, também foi o responsável por algumas criaturas e efeitos de filmes como *A Experiência* e *Poltergeist 2*, além do nervoso batmóvel do longa-metragem *Batman Forever*.

Internet

www.foxinteractive.com

O mundo não é o bastante

Se a espionagem tem um rei, ele é James Bond. E aqui ele ressurge ainda mais fatal

Três anos se passaram desde que Bond chegou aos 64 bits em *GoldenEye 007* (N64) e, ainda hoje, o jogo é aclamado como um dos melhores da história. Agora, no entanto, os avanços tecnológicos trazem novidades à série do espião, mostrando que o mundo não é o bastante para 007.

Essa versão o transportará ao enredo do longa-metragem *O Mundo não É o Bastante*, permitindo percorrer algumas das mais belas locações entre a Ásia e a Europa por países como Espanha, França, Inglaterra, Casaquistão, Turquia e até dentro de um submarino nuclear russo.

Na pele do charmoso agente secreto, você recebe ordens diretas da agência de inteligência MI-6, investigando o assassinato do velho amigo sir Robert King, mas, com o desenrolar da trama, o herói se vê numa conspiração entre governadores e terroristas – enfrentando o vilão Renard, um sujeito com uma bala alojada no cérebro e que não sente dor.

Partindo à ação, além de se manter sob disfarce, o agente secreto pode seguir numa ofensiva usando de parafernálias tecnológicas como granada em forma de caneta, relógio com raio laser e dardos sedativos, sem falar no arsenal de armas que traz desde opcionais como silenciadores até miras a laser, entre as inúmeras funções secundárias presentes – é demais. Entretanto, os controles estão longe de responder à altura da versão original – e isso faz muita diferença.

"Meu nome é Bond. O resto você já sabe"

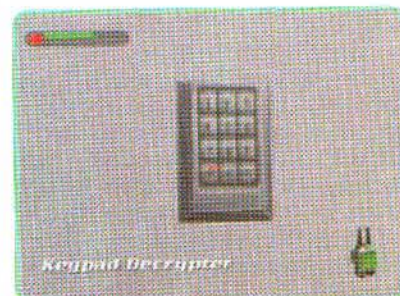
O caminho das pedras é dividido em quatorze missões, cada qual com diversos objetivos e inimigos à espreita. Mas também se pode entrar em tiroteios pelos nove submodos, disputando duelos solitários ou até em equipes que, literalmente, são de matar.

Ronny Marinoto

A movimentação de Bond é um tanto complicada e você terá de decorar várias combinações de controle

Use a mira no modo automático, tornando mais fácil acertar os inimigos

Depois de abater um adversário, recolha sua arma

Desarme-se para não chamar a atenção dos guardas. Lembre-se de que você trabalha ao lado da lei

Nesse painel, use o codificador para destravar o portão

Espião lucrativo

"James Bond will return" ("James Bond retornará") foi a frase usada pela Rare no final do jogo *GoldenEye 007* (N64) – e nos finais de todos os filmes do 007. A fabricante pretendia manter a atenção dos jogadores para a seguinte versão do espião, *Tomorrow Never Dies 007*, mas, por não fechar acordo com os estúdios MGM (detentores dos direitos de Bond), a produtora perdeu o agente para a Electronic Arts, passando a desenvolver *Perfect Dark*.

Trucados e abusados

"Saia da frente, seu mané!"

Prepare sua carreta e seu estômago, pois você se tornará um legítimo caminhoneiro

Segure firme a cerveja, o volante e pise fundo pelas estradas dos Estados Unidos. Com certeza, não existe sensação melhor que acelerar em uma auto-estrada. Agora, se para você aquele carrinho popular já é demais, experimente com carretas gigantescas. Pelas highways gringas você estará na pele de um caminhoneiro profissional, que tem a missão de fazer entregas na hora marcada e assim deixar os clientes satisfeitos. Durante o transporte, tome todo cuidado com os produtos, que vão de carregamentos de madeira a tanques de combustível e máquinas pesados.

Os personagens são réplicas da vida real e se pode escolher entre sujeitos como o careca barrigudo, negrão black power, vaqueiro e até uma gatinha. O legal é que cada motorista tem seu caminhão todo caracterizado, podendo ainda ganhar equipamentos novos (buzina, escapamento e motor) conforme o desempenho. E os detalhes dos caminhões também são legais, podendo-se conferir desde os objetos da cabine até o balanço dos amortecedores.

Para detonar com os gigantescos, há quatro modos de jogo: arcade (no qual você deve entregar as cargas no tempo certo), parking (para testar suas habilidades por lugares estreitos e estacionando nos locais marcados), score attack (uma corrida em que vence quem fizer mais pontos batendo nos carros certos) e versus (para juntar os amigos e mandar brasa, sem paradas nas churrascarias da estrada, pois caminhoneiro de verdade não gosta de churrascaria – que piada! Só se forem os motoristas norte-americanos).

Felipe Azevedo

Escolhendo a carga mais pesada, você ganha mais grana; porém, a dificuldade na estrada aumenta

Seja um motorista prudente! Pensando bem, detone os carros para ganhar bônus e tempo extra

As famosas Rochosas receberam tratamento especial. Os cenários estão demais

Não há como um trucado desse não impor respeito. Saia da frente

18 Wheeler American Pro Trucker

Corrida

Fabricante: Sega

Gráficos	8,0
Som	6,0
Jogabilidade	7,0
Diversão	8,0
Nota final	7,2

Jogos recomendados

Cruis'n World (N64)
Driver 2 (PSX)
Super Runabout (DC)

Esse aí tem tudo de que um bom caminhoneiro precisa. Cara feia, pança de cerveja e uma máquina cabulosa

No modo parking, faça as curvas com rapidez e cuidado

Internet

www.sega.co.jp
www.sega.com

Filosofia da estrada

Os caminhoneiros têm um senso de humor que pode ser medido nas frases dos caminhões. Confira:
"Prefiro ser um bêbado conhecido do que um alcoólatra anônimo";
"Cana na roça é pinga; pinga na cidade é cana";
"Jesus salva! Que passa para Moisés, que chuta e é gooooolllll...";
"A mulher foi feita da costela. Imagine se fosse do filé...";
"Existem duas coisas de que não gosto: mulher gelada e cerveja quente..."

Diversão voadora

O dragão superanimado volta ao lado de novas companhias para desbancar os inimigos

Use a cabeça, literalmente, para mandar os inimigos para o espaço

A canguru meiga aí é Sheila, uma das mais novas companhias de Spyro

Moneybags é um charlatão de primeira. Ele te ajuda muitas vezes, porém faz você pagar caro pelos serviços

Para fazer a paz reinar na terra dos dragões, Spyro terá de ser muito corajoso e habilidoso

Será que você está preparado para o Ano do Dragão? Não? Então comece a se mexer o quanto antes, pois ele chegou. Spyro, o dragão roxo, retorna esquentando o pulmão nesse terceiro episódio.

O jeitão da aventura parece muito com o dos desenhos animados infantis, mas nem pense que suas tarefas serão simples. Lembre-se de que há muitos enigmas a serem desvendados e diversas passagens secretas pelos cenários tridimensionais. A trama, porém, é simples: Bianca, uma aprendiz de feiticeira, rouba os ovos dos dragões e foge com os filhotes por pequenos buracos cavados no chão (são portais que levam o herói à Terra do Esquecimento). Como Spyro é o único que consegue entrar pelos orifícios, mais uma vez ele terá de cuidar de tudo sozinho. Bom, é verdade também que Hunter (o tigre) é empurrado à força para dentro do buraco e acaba bancando seu guia na exploração.

Entrando na ação, além de suas habilidades naturais e da companheira Sparx (a libélula), o dragão pode adquirir novos poderes e até contar com a ajuda de nativos como Agent 9 (o macaco); Bentley (o homem do gelo); Sargeant Byrd (o pingüim); Sheila (a canguru). Ou seja, além de se acostumar às habilidades do herói, será preciso aprender as técnicas e os movimentos de cada aliado, aumentando muito as possibilidades de exploração dos cenários. Aliás, sendo a maior jornada de Spyro, a caminhada percorre 30 cenários diferentes, cada qual com missões específicas e até minijogos como boxe e skate. Enfim, você passará muito tempo se aventurando.

Felipe Azevedo

Spyro: The Year of the Dragon

Aventura		
	Gráficos	8,0
	Som	8,0
	Jogabilidade	8,5
Fabricante	Diversão	9,0
Insomniac	Nota final	8,4

Jogos recomendados

Banjo-Kazooie (N64)
Crash Bandicoot 3: Warped (PSX)
Croc 2 (PSX)

Personagens mitológicos

O mundo dos games é cercado de pura imaginação e, evidentemente, campo fértil à expansão de personagens mitológicos, permitindo o constante uso de seres como feiticeiros, unicórnios, minotauros e até os populares dragões. Nos jogos com ambientes mais realistas, por exemplo, aos dragões são atribuídas características que lembram muito as das grandes criaturas que habitaram nosso planeta – os dinossauros.

Internet

www.insomniacgames.com

The Legend of Zelda: Majora's Mask

RPG de verdade é isso

Chegando aos limites dos videogames, a nova aventura de Link é "O" RPG

Humberto Martinez

Aiôôô, Epona!

Revelando que ainda têm fôlego, os 64 bits da Nintendo superam todas as expectativas e mostram que *A Lenda de Zelda* permanece mais forte que nunca. A nova aventura de Link é, absolutamente, o RPG mais envolvente já criado para os videogames. Sim! E tanta empolgação pode ser explicada pela absurda interação com a aventura. Todo o ambiente é real (nada é pré-renderizado) e, para descobrir maiores segredos da jornada, a trama exige que o desafiante conheça a fundo toda a rotina dos verdejantes e complexos ambientes em 3D. Esse capítulo de *Zelda*, diferentemente do restante da série, não traz o perverso Ganondorf como chefe final. Aliás, o vilão agora é o Skullkid – uma espécie de espírito brincalhão da floresta – que rouba a égua Epona e a Ocarina do Tempo.

Quando parte em busca de seus pertences, no entanto, Link cai numa armadilha e é enviado à uma dimensão paralela. E como se esses problemas não bastassem, o orelhudo ainda descobre que esse mundo alternativo corre perigo, pois em 72 horas sua lua colidirá com o planeta. Ou seja, você está danado!

Durante a exploração por cenários enormes, o desafiante luta contra um inimigo invencível: o relógio. Por sorte o herói descola músicas para viajar no tempo e descobrir as tarefas necessárias para, em três dias, salvar o planeta da destruição total – não é moleza. Muitos elementos de *Ocarina of Time* estão presentes, mas agora há muita ênfase no uso das máscaras (24 no total) e as mutações sofridas por Link lhe dão habilidades novas. Não perca!

The Legend of Zelda: Majora's Mask

RPG

Fabricante	
Nintendo	
Gráficos	9,5
Som	9,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	10
Nota final	9,4

Jogos recomendados

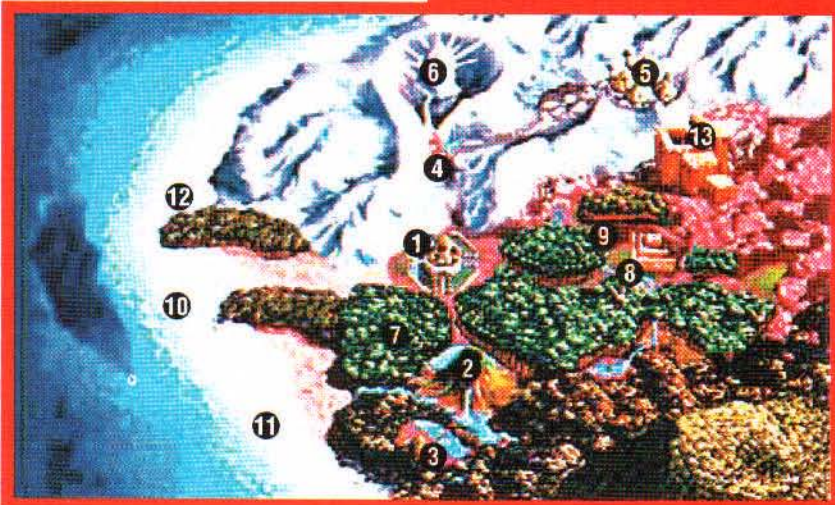
Alundra (PSX)
Brave Fencer Musashi (PSX)
The Legend of Zelda: Ocarina of the Time (N64)

1 - Clock Town
2 - Woodfall
3 - Deku Palace
4 - Mountain Village
5 - Goron Village
6 - Snowhead
7 - Romani Farm
8 - Ikana Kanyon
9 - Ikana Graveyard
10 - Great Bay
11 - Zora Hall
12 - Gerudo Lagoon
13 - Stone Tower

Myamoto passa seu legado

O clássico *Zelda* sempre trouxe aventuras de extrema qualidade. Oferecendo aos desafiantes enigmas e quebra-cabeças com forte clima nos gráficos, sons e liberdade de movimentação. Todos os capítulos anteriores foram dirigidos pelo mestre dos games Shigeru Myamoto. Em *Majora's Mask*, porém, a direção ficou por conta de Eiji Aonuma e o pai da série, Myamoto, apenas supervisionou o trabalho do pupilo.

Internet

www.nintendo.com
www.zelda.com

Clock Town

• Além de ter a ocarina e a égua Epona roubada, Link é transformado num deku scrub (criatura planta) por Skullkid. Use as plantas lançadoras para cruzar o abismo à cidade.

Pegue a fada no laundry pool e memorize o local para o visitar outras vezes

• Siga para a north Clock Town e encontre a fonte das fadas: pegue a fada próxima à loja em forma de baú (durante a noite); ou no laundry pool após um pequeno beco no centro (durante o dia) – levando a fada às amigas e recebendo a habilidade deku shoot bublle.

Encontre os cinco garotos e anote a senha mostrada pelos moleques

• Use a bolha para destruir o balão, fale com o garoto e brinque de esconde-esconde com os amigos dele. Veja onde eles estão: (1) atrás da árvore; (2) atrás do escorregador; (3) próximo aos dançarinos; (4) no lado direito da cidade, perto dos telhados; (5) na varanda do 2º andar do hotel. Feito isso, ganhando a senha, use-a com o garoto que bloqueia o beco.

Entregue o moon's tear ao deku scrub e use a planta para seguir

• Estoure o balão e, no observatório, aproxime a visão do telescópio (botão B) e encontre o Skullkid sobre a torre da cidade. Saia pela porta lateral e pegue o moon's tear no chão. Volte à cidade, fale com o deku scrub na planta lançadora e entregue a jóia. Use a planta para voar à torre. Nas últimas seis horas do 3º dia, suba para confrontar Skullkid – acerte-o com bolhas e pegue a ocarina, tocando a song of time.

• No 1º dia, fale com Happy Mask Man e aprenda song of healing, voltando à forma normal e recebendo a deku mask.

• Às 10h AM, vá à casa do prefeito e fale com o casal, recebendo a Kafei's mask. Leve a fada às amigas e receba a great fairy mask. À noite, vá ao lago, fale com o músico e ganhe a Bremem mask.

Impeça um assalto na parte norte da cidade para ganhar a blast mask

• Presencie um assalto às 0h AM do 1º dia em north Clock Town. Detone o ladrão, pegue a blast mask com a senhora e repita o esconde-esconde com os garotos, recebendo o notebook para anotar pistas de enigmas.

Tire o escorpião do bolso e deposite sua grana com essa mulher feia

• A mulher na tenda no lado direito da cidade é banqueira. Escolha a primeira opção para depositar seu dinheiro ou a segunda para retirar o dinheiro depositado. Acumule 200 ruppes na conta para receber o adult wallet. Saia pelo sul da cidade e saída ao pântano.

Woodfall

Salve a bruxa no labirinto para ir de jangada a Deku Scrub Village

• A cabana na entrada tem competições de arco-e-flecha. Siga adiante para encontrar a cabana de turismo e, pelo lago, encontre as bruxa com poções na terceira cabana. Na caverna ao lado, siga o macaco para encontrar outra bruxa, volte à cabana, pegue o bottle e leve-o à bruxa no labirinto. Na cabana de turismo, fale com a bruxa para ganhar a pictograph box e passear de jangada.

Deku Palace

Use a forma deku para puxar um papo tranqüilamente com o rei deku

• Como deku scrub, e fale com o rei deku. Veja o macaco atrás das grades (botão Z). Siga escondido pelo labirinto dos jardins e pelo buraco para encontrar um vendedor – compre magic beans e encha o bottle com água.

Nesse local pode-se plantar o magic bean. Depois regue-o com água

Termine em 72 horas

Muito desafio e pouco tempo para cumpri-lo. Esse é o primeiro drama vivido na aventura. No total são três dias (72 horas) de jornada para derrotar o vilão Skullkid e salvar o planeta. E para piorar a situação, a contagem do tempo no mundo virtual é acelerada – cada hora na brincadeira equivale a 1m30s na verdade. Acontece que o herói pode descolar músicas especiais que podem inclusive voltar no tempo – tornando possível realizar a façanha. Porém, quando se volta no tempo, a quantidade de dinheiro, itens e até as coisas que estavam guardadas nos potes somem. Sua salvação é que os equipamentos importantes ficam intactos... e que há uma banqueira em Clock Town – onde pode ficar depositado seu dinheiro.

Acione as estátuas de corujas para usá-las como teletransportadores e salvar o jogo

Os pequenos macacos o ajudarão no resgate da princesa deku. E depois será sua vez de ajudar os macaquinhos com cara de ovelha

- Saia do forte, siga pela trilha no lago e plante sua magic bean no buraco, regando a planta e subindo nela. Use as plantas lançadoras e atire bolhas para destruir os dekus até o 2º andar do labirinto. No final, entre pelo buraco e aprenda a **sonata of awakening** com o macaco.

Woodfall Temple

De frente para o forte deku, entre pela passagem no meio do rochedo

- Em frente ao palácio deku, siga pela passagem no rochedo, usando a planta lançadora para alcançá-la. Voe à cachoeira, fale com a coruja e leia a inscrição, aprendendo a **song of soaring**.
- Voe à passagem ao lado. No centro do brejo, suba na torre e fique sobre o pedestal. Como deku scrub, toque a sonata of awakening e voe ao castelo.
- Use as plantas lançadoras para atravessar a sala. Como deku scrub, pule pelas plantas carnívoras. Na próxima sala, use o lançador no meio e pegue a silver key. Na sala adiante, esconda-se nas plantas e, quando as tartarugas passarem por cima, derrube-as e depois ataque-as – pegando o mapa.

Queime o deku stick e use-o para acender as tochas nas proximidades

- Abra a porta acorrentada, puxe o bloco no centro da passagem e acenda o deku stick nas tochas, abrindo a porta. Destrua as libélulas – pegando o compass.
- Use o deku stick para acender a tocha acima da escadaria. Queime a teia que bloqueia a passagem. Acenda as três tochas, abrindo a porta. Para vencer o lagarto, defenda-se e contra-ataque, correndo para fugir do fogo – pegando a hero's bow.
- Volte, acerte uma flecha no olho do outro lado da sala e use a planta lançadora. Contra Gekkho, use a espada e, quando ele chamar a tartaruga, como deku scrub, esconda-se nas plantas lançadoras, derrube o inimigo quando ele passar por cima e acerte-o. Enquanto ele escalar a parede, acerte-o com flechas – pegando a boss key.

A flecha tem de atravessar a tocha acesa e acertar a outra, apagada

- No 2º andar da segunda sala, fique atrás da tocha sobre o pilar e atire uma flecha atravessando o fogo e acendendo a tocha no meio da planta. Sobre a planta, atire pela nova tocha, acertando outra no canto da sala. Use as plantas lançadoras para subir. No topo, acerte uma flecha no cristal, apagando o fogo, e use as plantas lançadoras até Odolwa.

Vença o chefão com ataques de espada e arremesse planta bomba

- Fuja das investidas e ataque quando ele parar. Fuja das pragas que ele invoca e ataque sempre que possível. Quando houver uma brecha, pegue uma planta bomba nos cantos e acerte-o. Vencendo-o você aprenderá **order to vow**. Coloque a princesa dentro de um bottle e leve-a ao rei deku.

BÔNUS

- À esquerda da entrada do Deku Scrub Village há um túnel aberto agora. Fale com o ministro deku e siga-o ao final do labirinto, pegando a **mask of scents**.
- Após a 0h AM do 1º dia, siga à área congelada fora de Clock Town e fale com o dançarino sobre a árvore, toque a song of healing, pegando a **Kamaro's mask**.

Mountain Village

- Suba a rampa congelada fora da cidade, acerte flechas na estalactite, derrubando-a na geleira. Use bombas para destruir as bolas de neve pelo caminho. Encontre a cabana do ferreiro e siga pelo caminho atrás dela, chegando ao Goron Village.

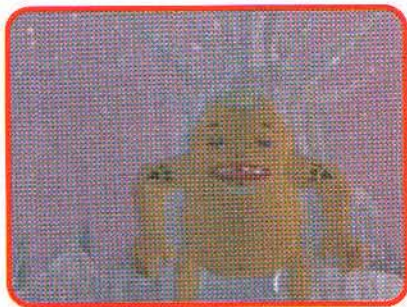
Use a lens of truth para enxergar o fantasma. Siga-o

Goron Village

- Fale com a coruja e repare nas penas para seguir pelas plataformas invisíveis até a caverna, pegando a lens of truth. Use a lens of truth para ver as plataformas e siga o fantasma ao lago congelado. Ande pela escada no rochedo, seguindo na seqüência (esquerda, direita, esquerda) até a caverna.
- De frente à lápide, toque a song of healing para o fantasma – pegando a **goron mask**. Como goron, puxe a lápide por trás, inundando a caverna. Use o bottle, recolha água e use-a no goron congelado fora da caverna. Pegue mais água quente, corra ao local com as bolas de neve e destrua aquela que a fada apontar, encontrando o ancião goron.

Toque a goron lullaby para sossegar o bebê chorão

- No vilarejo, vá à entrada do templo, use o goron stomp e abra a porta. Fale com o bebê chorão e com o ancião novamente, aprendendo um trecho de música. Na forma de goron, toque o trecho para o bebê, aprendendo a **goron lullaby**. Suba a rampa em frente à cabana do ferreiro e use o goron roll para saltar a rampa.

Snowhead Temple

Na forma goron, toque a goron lullaby, chegando ao castelo de gelo

- Use a lens of truth para enxergar o goron gigante que protege a entrada do castelo e, como goron, toque a goron lullaby para prosseguir. No castelo, empurre o bloco para entrar, siga pela porta à direita, salte a rampa como goron, siga à esquerda. Entrando na porta seguinte, puxe o bloco, pegue a silver key e use-a na entrada do castelo.
- Use uma bomba na parede rachada. Na próxima sala, use as flechas, derrube as estalactites e pule nos pilares. Destrua a bola de neve, encontrando o baú com outra silver key, usando-a para sair. Nessa sala, use o goron stomp para acionar os botões na ordem e passar pela porta. Acione o botão amarelo a sua frente e pule para o pilar que subiu, acione o botão verde adiante e use o goron stomp no pilar que você subiu para abrir a porta, suba no botão verde e pule para a saída.

- Salte a rampa, passe rolando pela areia escorregadia, salte outra rampa, chegando à sala do chefe Wizrobe. Quando o bruxo se materializar, acerte-o com a espada. Quando ele criar clones, espere até que ele lance a magia gelada e corra ao canto, acertando uma flecha no primeiro inimigo que surgir. Vencendo – pegando a fire arrow –, volte ao 1F, use a flecha de fogo na porta verde e acenda as três tochas, abrindo outra porta. Use o goron stomp, acionando o botão e erguendo o pilar central.

Músicas

Uma orquestra de sucesso

Ao longo da aventura você aprenderá diversas músicas, que têm funções essenciais ao progresso. Confira aqui as melodias:

- **New wave bossa nova**: C←, C↑, C←, C→, C↓, C←, C→.
- **Epona's song**: C↑, C←, C→, C↑, C←, C→.
- **Goron lullaby**: A, C→, C←, A, C→, C←, C→, A.
- **Elegy of emptiness**: C→, C←, C→, C↓, C→, C↑, C←.
- **Order to vow**: C→, C↓, A, C↓, C→, C↑.
- **Sonata of awakening**: C↑, C←, C↑, C←, A, C→, A.
- **Song of healing**: C←, C→, C↓, C←, C→, C↓.
- **Song of scarecrow**: crie sua própria melodia.
- **Song of storm**: A, C↓, C↑, A, C↓, C↑.
- **Song of soaring**: C↓, C←, C↑, C↓, C←, C↑.
- **Song of time**: C→, A, C↓, C→, A, C↓.

Secretas

- **Song of double-time**: C→, C→, A, A, C↓, C↓.
- **Inverted song of time**: C↓, A, C→, C↓, A, C→.

Potes: como usá-los

Tradição em *Zelda*, os potes representam parte importante da aventura e são necessários parar carregar algumas bugigangas. Veja onde achá-las:

- **Bug (inseto)**: cavernas ou destruindo matos. Coloque-os nos buracos.
- **Fairy (fada)**: próximas às estátuas de coruja, plantas ou vasos. Podem ressuscitá-lo.
- **Fish (peixe)**: fundos do hotel em Clock Town e em pequenas poças.
- **Milk (leite)**: na fazenda ou no milk bar em Clock Town. Também pode-se obtê-lo com as vacas.
- **Poe (fantasma)**: derrote-os e guarde suas chamas. Pode-se vendê-los.
- **Potion (poção)**: loja da bruxa: azul (energia e magia) verde (magia) vermelha (energia).
- **Water (água)**: poças d'água. Use para regar os magic beans.

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Personagens

O herói Link, mais que mostrar habilidade com a espada, precisa interagir com uma série de mutações, inclusive ganhando as habilidades e formas de outras criaturas. Confira:

- **Deku Scrub Link**: deku scrub pode pingar na água e obter resultados especiais ao falar com outros de sua espécie. Ele entra em algumas plantas e flutua no ar temporariamente. É vulnerável ao fogo.

"Essa flor tem cheiro de peido"

- **Goron Link**: seus potentes murros destroem monstros e rochas. É o único que carrega a bomba powder keg e suporta o calor da lava. É vulnerável à água e possui duas habilidades importantes: goron stomp e goron roll.
Goron stomp: segure A e aperte B.
Goron roll: segure A e aperte ↑.

"Preciso perder um pouco de barriga"

- Na entrada do castelo, siga pela porta à direita e destrua os monstros gelados, pegando a silver key. Suba a escadaria, use a flecha de fogo no olho congelado, erguendo a plataforma. Abra a porta acorrentada no 3F, suba ao andar de cima, enfrente Wizrobe e use a mesma técnica de combate, pegando a boss key. Siga ao pilar central e, como goron, use socos nos gomos azuis. No 3F, destrua as bolas de neve, chegando à sala do chefe Goht.

Pegue bastante velocidade para atropelar Goht e derrubar o sacana

- Use a flecha de fogo para descongelar Goht e o goron roll para derrubá-lo e atacá-lo em seguida. Desvie-se das bombas e raios, destruindo os vasos para recuperar sua magia.

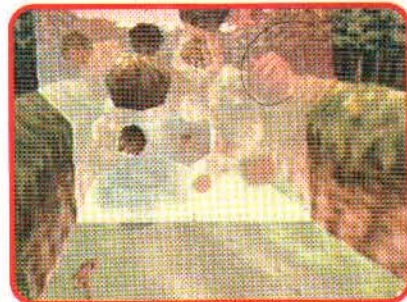
BÔNUS

Pegue a powder keg e leve-a até a caverna bloqueada na área do lago

- Vá ao ferreiro e pague 100 ruppes para melhorar sua espada – pronta no dia seguinte. Vá ao Goron Village, entre na caverna que estava congelada e, como goron, pague 100 ruppes pela powder keg. Leve o barril ao local onde salvou o goron ancião, suba as rampas escorregadias, deixando o explosivo na pedra que bloqueia a passagem. Na corrida goron, vença e ganhe um **bottle** com gold dust. Na manhã seguinte, volte ao ferreiro, pegue a razor sword, entregue o gold dust ao ferreiro, deixe sua espada e volte na manhã seguinte, pegando a gilded sword.

Entre nesta construção para encontrar o primeiro templo skulltula

- Nos arredores de Deku Scrub Palace, siga ao local onde há libélulas elétricas, desça na construção à beira do lago, queime a teia que fecha a entrada, encontrando o templo skulltula. Seu objetivo é pegar 30 skulltulas. A maioria das aranhas está à vista. Outras, porém, são encontradas da seguinte forma:
1 - Pegue insetos com o bottle e use-os nos buracos da parede;
2 - Plante magic beans nos buracos e regue-os para conseguir transporte;
3 - Toque a sonata of awakening ao deku soneca, detonando a passagem de fuga;
4 - Derrube as colméias do teto;
5 - Como goron, esmurre as árvores e vasos.
- Depois, fale com o homem na saída do templo, pegando a **mask of truth**.
- No vilarejo goron, ainda congelado, toque a goron lullaby para o bebê. Acenda o deku stick na tocha e coloque fogo nas outras onze tochas, acendendo o lustre. Use a rampa e a goron roll, destruindo as partes do lustre, e derrube a meat no chão. Jogue a meat ao goron em frente à cabana do ferreiro, pegando **don gero's mask**.

Romani Ranch

Siga à fazenda e abra caminho usando a eficiente e potente powder keg

- Seguindo pela lateral da entrada até o pântano, use a powder keg, destruindo a rocha que bloqueia o caminho. Durante o 1º dia, fale com a garota e cavalgue na Epona, acerte os balões, aprendendo a **epona's song**.

• Vá ao galinheiro, fale com o funcionário, equipe a Bremem mask e toque a música (botão B), atraindo os pintos e recolhendo-os, pegando a **bunny hood**.

Na madrugada do 1º dia, detenha os fantasmas para ganhar a bottle

• No 2º dia, na fazenda, espere a garota às 2h AM e siga-a ao estábulo. Proteja o local das criaturas, usando flechas e prestando atenção ao mapa. Resista até as 5h30 AM, recebendo a **bottle**.

• Ainda no 2º dia, fale com a garota e, às 6h PM. Proteja a carroça, acertando flechas nos ladrões até completar o trajeto, Pegando a **Romani's mask**. Vá a cavalo conversar com os leiteiros e vença a corrida, pegando a **garo's mask**.

Ikana Canyon

Use a lens of truth para encontrar o soldado invisível nas pedras

• À esquerda de Clock Town, montado em Epona, suba a trilha à montanha. Após a última cerca, use a lens of truth para enxergar o soldado no círculo de pedras. Dê ao soldado uma poção vermelha, pegando a **stone mask**.

Ikana Graveyard

• À noite, suba a montanha até a caveira gigante, acordando-a com a sonata of awakening. Corra atrás dela, atirando flechas para retardá-la. Após destruí-la, pule pelo parapeito, pegando a **captain's hat**.

Use a captains hat para falar com as caveiras e seguir adiante

• No 1º dia, à noite, vá ao cemitério, use a captain's hat, falando com as caveiras para abrir a passagem. Desça, acenda as três tochas e, contra o guerreiro, ataque-o quando ele prender o machado no chão, aprendendo a song of the storm.

• No 3º dia, repita o procedimento anterior e, seguindo pela passagem, fale com o coveiro, deixando que ele o siga devagar aos montes de terra. Faça-o cavar, revelando quatro assombrações, e enfrente o líder fantasma. Vença o chefe usando flechas, pegando a **bottle**.

Great Bay

• Monte em Epona, siga em disparada à praia próxima à cidade e salte as cercas até Great Bay. À beira da praia há um zora afogado. Traga-o à areia e toque a song of healing, pegando a **zora's mask**.

Zora Hall

• Siga pelo túnel na praia, nade em direção à ilha em forma de rabo de peixe, detone o sentinela da passagem subaquática e entre no recanto zora. Fale com todos e acione a estátua da coruja.

Procure pelas placas de madeira embaixo d'água e destrua todas

• Volte à praia inicial, nade contornando as rochas à direita, destrua todas as placas de madeira com o desenho de caveiras (também debaixo d'água), encontrando uma passagem.

"Não sou o Zorro, mas presciso ser um tremendo mascarado"

• **Link**: uma das escolhas mais competentes, pois utiliza movimentos ágeis como pulos laterais (Z + ou → + A) e saltos mortais (Z + ← ou ↓ + A). É munido de escudo, espada e itens, desferindo golpes poderosos e variados:
Z + A.
Z + B.
Z + ↑ + B.
Z + →.
B + ←.

• **Fierce Link**: última e mais difícil transformação. É preciso ter a fierce delty's mask, para obtê-la (siga nosso roteiro para consegui-la). Só pode ser usada contra chefes e, com ela, Link vira um superguerreiro.

• **Zora Link**: acessa caminhos submersos, andando ou nadando debaixo d'água. Também se pode saltar como um golfinho e, nos combates, usar lâminas que vão e voltam, além da poderosa magia defensiva (B + R).

"Tenho fôlego de campeão olímpico"

Gerudo Lagoon

Pise no botão, fique sobre o cano e acerte a flecha direto no botão

- Use a mask of stone, ficando invisível, e nade à esquerda. Use o goron stomp no botão e, como zora, nade pela passagem submersa que se abriu. Use o mergulho para destruir os obstáculos e, sem encostar nos espetos, atire na jóia no alto, nadando pela passagem. Em frente, pise no botão erguendo a grade e fique sobre o tubo, atirando uma flecha no botão para ser arremessado ao andar de cima.

Derrube a colméia sobre a sala das piratas para apanhar o hookshot

- Acerte as minas aéreas para destruí-las e o botão para abrir a porta. Use a mask of stone, suba a torre, passe pela ponte, entre na porta adiante, atire uma flecha pela grade, acerte a colméia e afugente as piratas, pegando o hookshot. Use a bottle, pegue o ovo no aquário e use o hookshot nos pilares, acessando passagens que levam às chefes piratas. Nos outros três aquários há três ovos a coletar.
- Volte à cabana na praia de Great Bay, suba no tanque d'água, despejando os ovos (das bottles). Siga às duas rochas pontudas próximas à cabana, passe andando debaixo d'água. Há diversas sinalizações pelo labirinto. Para não se perder, siga a seqüência: primeira em frente, terceira à direita, primeira em frente, primeira à esquerda, primeira em frente e siga em direção à estrutura.

Deposite os sete ovos no tanque d'água, aprendendo uma nova melodia

- Use as magias para destruir as enguias dos buracos. Nos túneis há três ovos. Como zora, fale com o cientista e use a ocarina, aprendendo a **new wave bossa nova**.

BÔNUS

Use o hookshot, escalando a cachoeira para enfrentar os castores

- Próxima à cachoeira de Great Bay, use o hookshot nas árvores sobre as plataformas, escalando à passagem ao lado da queda-d'água. Fale com o castor e, como zora, siga-o pelo caminho submerso e passe pelas 20 argolas. Na segunda tentativa, complete 25 argolas, pegando a **bottle**.

- Use uma bomba na rachadura da casa vazia da praia de Great Bay, encontrando outro templo skulltula. Agora, para encontrar 30 aranhas, além das à vista, faça o seguinte:
1 - Use o hookshot nas aranhas a distância;
2 - Queime as teias, abrindo caminhos;
3 - Na biblioteca, derrube os quadros, escale as prateleiras, empurre-as e puxe as gavetas;
4 - Olhe atrás das caveiras penduradas nas paredes.
- Cumpra essa missão no 1º dia, pegando a giant wallet.
- No 1º dia, vá à Clock Town e reviva o episódio do assalto à 0h PM. No 3º dia, vá ao lado direito da cidade, compre a **all night mask** por 500 ruppes na loja que abre à noite.

Great Bay Temple

Seu objetivo no castelo é empurrar as válvulas para bombear água

- Teleporte-se ao Zora Hall. Toque a new wave bossa nova próximo à mulher, acordando a ilha tartaruga. Use o hookshot na árvore para pegar carona. Na primeira sala, mergulhe e acione a válvula, ligando o jato d'água. Pule no redemoinho, entre no túnel do meio, use o hookshot no baú e pegue o map. Siga pela passagem no fundo, pegue a silver key no baú e o compass no baú acima.

Acerte flechas de fogo nas bolhas do chefe e ataque os olhos depois

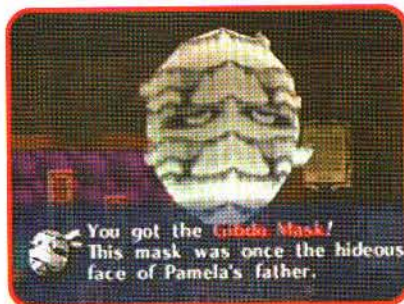
- Volte ao redemoinho, siga pelo túnel vermelho, suba pela tubulação, enfrentando um mini chefe. Use as flechas de fogo para derrubar as bolhas que protegem o olho e ataque-as no chão. Quando diminuir a proteção inimiga, acerte o olho direto. Depois, fique no canto, esperando ele rolar em sua direção e acerte-o no olho, pegando a ice arrow.
- Volte ao local onde adquiriu o compass, use flechas de gelo na água, criando plataformas, e pule para passagem acima. Enfrentando Gekkho, fuja das bolhas e aproxime-se para atacar. Quando ele grudar no teto, acerte-o com uma flecha de gelo – pegando a boss key.
- Vá ao local onde pegou o map, crie plataformas de gelo e chegue à porta. Atraia o inimigo gelatinoso à plataforma, use a flecha de gelo e suba nele, alcançando a válvula. Volte ao redemoinho, use a flecha de gelo e congele a queda-d'água na escada. Use as plataformas de gelo, chegando à outra

válvula. Volte à sala anterior ao primeiro chefe, congele os inimigos que bóiam, usando-os para alcançar outra válvula.

- Volte à primeira sala, use o hookshot no alvo do teto, caia sobre o cano vermelho e acione a válvula ao lado. Pule na água, acione a válvula amarela, volte ao redemoinho e siga pelo túnel verde no fundo. Suba pelo encanamento e acione a válvula (aqui você voltará para enfrentar o chefe).
- No redemoinho, siga pelo túnel do meio e desvie dos espetos. Suba pelo elevador, congele a queda-d'água, pule para o elevador ao lado e descongele. Espere a hélice ficar na vertical, atire a flecha de gelo na queda-d'água para que a hélice pare na horizontal e sirva de ponte. Fique sobre as gangorras, descongele os canos do teto, subindo à última válvula, e vá à sala do chefe Gryorg.

Acerte flechas na cabeça do peixão e, como zora, dê vários golpes

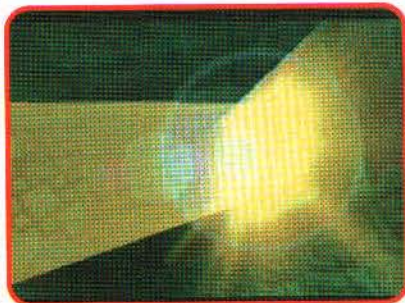
- Fique na ponta da plataforma e atire uma flecha na cabeça do peixão quando ele ameaçar saltar. Enquanto ele está caído, como zora, desça na água e golpeie o inimigo. Repita o processo com cautela, não ficando tempo demais na água, e volte ao centro quando ele cabecear a plataforma.

Ikana Canyon

Toque a song of healing à múmia no porão e pegue a mask of gibdo

- Suba ao local onde salvou o soldado invisível, use a garo's mask e fale com o cara sentado no rochedo, fazendo com que um tronco apareça no lugar do sujeito. Use o hookshot para alcançar o tronco, congele os monstros no lago, pule sobre eles, alcance a plataforma, use o hookshot, escalando a montanha. Entre na caverna ao norte, fuja do bruxo, toque a **song of storm**, afugentando-o. Tente falar com a garota na casa de música. Fique longe e espere a garota se afastar, correndo para entrar na casa. No porão, toque a song of healing à múmia, recebendo a **gibdo's mask**.
- Antes de prosseguir, pegue:

1 - 20 deku nuts;
2 - 10 bombs;
3 - 5 magic beans;
4 - 1 bottle (fish);
5 - 1 bottle (milk);
6 - 1 bottle;
7 - 1 dynamite.

Você deve entregar determinados itens às múmias, abrindo as portas

- Em Ikana, desça pelo poço à direita, use a gibdo's mask, fale com a múmia à direita, entregando 10 deku nuts. Siga à direita, entregue 10 deku nuts à outra múmia. Contra o bruxo, use flechas e aprisione-o no bottle. Na sala da segunda múmia, entregue o fish à outra múmia e, em seguida, dê a bottle (poe) à próxima criatura. Entregue o milk à última múmia, acenda as quatro tochas, pegue o mirror shield, usando-o para refletir a luz do sol no desenho e liberar passagem (a sequência de entrega de itens pode mudar).
- Use a gibdo's mask, entre no templo, acerte uma flecha de fogo no olho congelado no pilar, siga caminho à esquerda. Acione a jóia, esconda-se nas plantas lançadoras para não ser esmagado, pule à plataforma à direita e pise no botão, abrindo a porta.
- Destrua as aranhas e minas aéreas. Como deku scrub, voe à plataforma no canto e acione o botão. Para voltar, use a lens of truth, enxergando a plataforma invisível. No telhado, suba no muro, pule à plataforma com o botão, acionando-o e entrando no templo. Agora, siga pela porta à direita, use o escudo para refletir o sol no obstáculo e enfrente o chefe Wizrobe novamente. No telhado, use a dynamite na rachadura, reflita a luz, destruindo o obstáculo, e enfrente o rei Yigorse.

Destrua as cortinas e use os raios de luz para vencer as caveiras

- Use a flecha de fogo, destrua as cortinas, enfrente as caveiras (use a bremem mask, fazendo-as dançar), derrubando-as com golpes de espada. Enquanto elas estão caídas, use o reflexo da luz para destruí-las. Contra o rei Yigorse, reflita a luz nele e acerte-o com a espada. Quando derrubá-lo, elimine-o com a luz solar, aprendendo a **elegy of emptiness**.

Stone Tower

Crie bonecos de suas transformações para deixar sobre os botões

- Volte à Ikana Canyon e, como Goron, suba pelo túnel à direita. Pule pelas plataformas e use a elegy of emptines, criando um boneco sobre o botão. Use o hookshot para escalar e crie bonecos, acionando outros botões. No topo, acione os três botões na seqüência: direita, esquerda e meio, criando o caminho para entrar no castelo.

Stone Tower Temple

• Entre pela porta à direita, crie um boneco para os três botões (deixe o goron sobre o botão maior). Use uma bomba na parede rachada, pegue uma das caixas menores e coloque-a no botão restante. Use uma bomba, destruindo o quadrado marrom no chão, desça e use a luz para chegar ao map. Como goron, destrua as estátuas, ganhando a silver key, e use-a na porta do andar de acima.

Mire a luz nos espelhos por alguns segundos e use-o nos obstáculos

• Como zora, pule no lago e deixe a planta pegá-lo, jogando-o à outra silver key. Siga pelo túnel submerso, suba na passarela, reflita a luz no espelho por alguns segundos e use a luz, retirando o bloqueio. Pegue o compass no baú, volte pela porta acorrentada, use a mask of stone, reflita a luz no espelho por alguns segundos e use a luz, destruindo o bloqueio. Como deku scrub, use as correntes de ar, voando sobre a lava.

Acerte a flecha de luz na jóia fora do castelo, revirando tudo

• Contra o fantasma Garo, role para fugir dos ataques e, quando ele parar, ataque-o, pegando a light arrow. Saia do castelo, acione as plataformas, pare sobre a terceira, acerte uma flecha de luz na jóia abaixo da entrada do castelo, vire o cenário de cabeça para baixo e entre de novo.

• Siga pela porta à direita, use a flecha de luz no bloqueio e, na sala das correntes de ar, entre no túnel, acione o botão e volte, pegando a silver key. Como deku scrub, suba voando ao topo da sala, abra a porta trancada, acerte a jóia na parede com a flecha de luz e, revirando a sala, como goron, atravesse a piscina de lava, usando a flecha de luz para desvirar a sala.

• Vire e desvire a sala, usando as flechas de luz para empurrar o bloco ao buraco. Contra Wizrobe, use o hookshot no baú que surgiu e, detonando o bruxo, atravesse a sala voando, enfrentando um vampiro.

Use as flechas de luz contra o vampiro e acerte-o sem os morcegos

• Use as flechas de luz, espantando os morcegos e acertando o vampiro desprotegido. Também acerte o dentuço quando ele soltar morcegos, pegando a boss key.

Acione o botão perto da estátua e use o hookshot no baú do teto

• Volte à sala anterior, voe pelo caminho lateral, use a mask of stone para fugir das estátuas e pise no botão, conseguindo a silver key. Volte à sala com três minas aéreas penduradas, siga à porta no canto, acione o botão ao lado da estátua e, quando o baú surgir no teto, use o hookshot para acertá-lo e acessar outro caminho.

• Para detonar o golem, fique nos cantos da plataforma e, fugindo dos raios laser, quando ele atacá-lo, dê um salto mortal para trás, contra-atacando no olho amarelado. Repita o procedimento até vencê-lo, pegando a **giant mask**.

• Contra Twin-Mold, use a giant mask e ataque as caudas e cabeças dos monstros. Voltando à Ikana, entre na caverna à direita e, encontrando a fonte das fadas, entregue as quinze fadas pegas no castelo, ganhando a espada mais poderosa da aventura, a big fairy sword.

BÔNUS

Toque seus instrumentos ao homem no milk bar e ganhe a chairman face

• No 1º dia, vá à Clock Town. À 0h AM, use a romani's mask e, entrando no milk bar, fale com o cara em forma de ovo, tocando seus instrumentos no palco e usando as transformações. Debaixo da luz, toque os trechos certos e fale com ele, concluindo o ato e recebendo a **circus leader's mask**.

BÔNUS

• Siga a jornada abaixo respeitando os horários e datas, conseguindo itens importantes:

1º dia

• Em East Clock Town, vá ao stock pot inn's às 2h PM, Fale com a balconista e o carteiro. Espere o carteiro sair, fale com a balconista de novo usando a Kafel's mask.

Deposite a carta que você recebeu em uma das caixas dos correios

• Volte ao hotel à 0h AM. Entre pela porta na varanda e fale com a balconista nos fundos e, recebendo a letter to Kafel's, deposite-a numa das caixas dos correios.

2º dia

• Laundry pool, às 3h PM o carteiro aparecerá. Quando Kafel atendê-lo, entre na casa dela e pegue o pendant of memories. Vá ao hotel depois das 4h PM e entregue o pendant of memories ao balconista.

3º dia

• Volte à casa de Kafel entre 1h PM e 5h PM, fale com o lojista, recebendo a **keaton mask** e o express mail to mama. Toque a inverted song of time, reduzindo a velocidade do tempo. Agora você escolhe entre dois caminhos, recebendo itens diferentes – mas poderá voltar no tempo e fazer o outro caminho.

1 - À noite, na casa do carteiro, entregue o express mail to mama. Siga-o ao milk bar e fale com ele, recebendo a **postman´s cap**;

2 - Às 6h PM, no milk bar, use a Kafel's mask, fale com a mulher, entregue o express mail to mama, recebendo uma **bottle**.

• Entre às 6h PM e às 7h PM bem rápido e teleporte-se à entrada de Ikana. Pule na lagoa anterior, siga a trilha à direita, use a mask of stone, siga o ladrão à caverna. Agora, controlando Kafel e Link, cumpra os objetivos abaixo:

1 - Link: pise no botão, abrindo a porta;
2 - Kafel: empurre o bloco sobre o botão verde;
3 - Link: destrua a planta;
4 - Kafel: pise no bot˜ão verde;
5 - Link: Destrua mais duas plantas;
6 - Kafel: empurre um bloco sobre o botão abaixo;
7 - Link: destrua o lobo;
8 - Kafel: pare sobre o botão verde;
9 - Link: pare sobre o botão verde, tampando o buraco e pegando a máscara.

• Volte ao hotel em Clock Town, suba a escadaria, entre na primeira porta à direita, encontrando uma garota na cama. Aguarde até as últimas horas até que Kafel apareça e pegue a **couple mask**.

A batalha final

Toque a oath to order ao Skullkid e teleporte-se à planície verde

• Suba a torre em Clock Town, toque a oath to order ao Skullkid. Na planície verde, encontre cinco garotos com as máscaras sagradas. Pode-se optar por dois caminhos: primeiro, lutar pela última máscara; segundo, enfrentar Majora. Para seguir o primeiro caminho é necessário ter todas as vinte máscaras normais e, para seguir o segundo, basta falar com o garoto sentado, optando pela primeira opção.

Bônus

• Fale com o garoto com a Odolwa mask e entregue qualquer máscara (menos de transformações) ao moleque.
Use as plantas lançadoras, cruzando o precipício e, achando outro menino, entregue outra máscara.

Como goron, role em supervelocidade, usando os baús durante as curvas

• Fale com o garoto com a Goato mask e entregue duas máscaras a ele. Use o goron roll, saltando a rampa, e não se preocupe nas curvas – é só bater de frente com os baús. Depois, entregue mais duas máscaras ao garoto.

• Fale com o garoto com a Gryorge mask e entregue três máscaras a ele. Como zora, mergulhe e, no labirinto, siga o caminho: esquerda, esquerda, direita e direita. Depois, entregue mais três máscaras ao garoto.

Entregue todas as máscaras aos garotos e pegue a forte fierce delty's mask

• Fale com o garoto com a Twin-Mold mask e entregue quatro máscaras a ele. Vença os chefes já conhecidos, pegando as bombchus e usando-as para destruir a parede rachada. Na próxima sala, use a bombchu e destrua o teto rachado, atingindo o olho com a flecha de fogo. Depois, entregue as últimas quatro máscaras ao garoto. Fale com o garoto com a Majora's mask, selecionando a primeira opção para ganhar a **fierce delty's mask** – partindo para batalha final.

Majora Mask

• Usando a fierce delty's mask você não terá trabalho nenhum para destruir qualquer versão do chefe final. Basta usar sua espada de forma violenta, atacando o inimigo continuamente.

• Sem essa máscara você terá trabalho ao enfrentar as três mutações do chefe. Confira como vencê-lo:

Majora's mask: Corra atrás da Majora e, quando ela descer, acerte-o por trás, derrubando-o e atacando em seguida. Quando as máscaras sagradas aparecerem, trave a mira numa delas e ataque quando ela descer – use seu escudo para defender-se das magias.

Ataque por trás para derrubar a máscara e atacá-la nesse momento

Majora's incarnation: Ela começa a dançar, ficando mais rápida. Trave a mira nela e apenas persiga-a. Quando conseguir se aproximar, acerte-a nas pernas com a espada e ataque enquanto ela estiver caída.

Mantenha-se fora do alcance das investidas inimigos e use flechas

Majora's Wrath: Como Link, não se aproxime ou levará chicotadas. Fique afastado e acerte-a com flechas, repetindo o procedimento até exterminar a vilã... e curtir o belo final da aventura. Aliás, as cenas mostradas variam conforme a quantidade de máscaras conquistadas ao longo da jornada.

Ronny Marinoto

Disney's Aladdin (GBC)

Aventura, Crawfish Interactive
1 jogador, cartucho

Esculpida segundo a versão 16 bits do Mega Drive, essa aventura promete grande qualidade aos movimentos do personagem e ao visual dos onze cenários das arábias – desde o mercado de Agrabah até o castelo do Sultão. O enredo é o mesmo visto no desenho da Disney e, na pele do jovem Aladdin, você precisa enfrentar os capangas do Jafar – usando apenas sua espada e um punhado de maçãs para cumprir seu destino. Mas tanto esforço tem sua explicação, pois a bela Jasmine o espera no final da jornada.
Nota geral: 8,0

Não tem nada para você aqui, sua magricela. Caia fora, dona serpente

"Vida de herói não é fácil. Sofro em dobro por não ter superpoderes"

Disney's Donald Duck: Goin' Quackers (GBC)

Aventura, Ubi Soft Entertainment
1 jogador, cartucho

Um bruxo barbado seqüestrou a Margarida e agora, para resgatar a amada, o mal-educado Pato Donald segue numa caçada frenética por castelos, florestas, montanhas e até pelos telhados de Patópolis, encarando uma série de capangas (abelhas, esquilos, gambás, pássaros e ratos – até latas de lixo enraivecidas), além dos vilões famosos dos desenhos animados como Irmãos Metralha e Maga Patalógica. Para se livrar das encrencas, é preciso olhos vivos, e o pato nervoso corre, escala, rasteja e salta.
Nota geral: 7,0

No castelo da Maga, cuidado para não se queimar no fogo das velas

Donald usa salto duplo (botão A, no ar) para alcançar as plataformas

Disney's the Little Mermaid 2: Pinball Frenzy (GBC)

Pinball, Left Field Productions Incorporation
1 jogador, cartucho

Bastante dinâmico, este jogo traz duas mesas incrementadas – cheias de desafios e segredos. O grande lance aqui é arremessar a bola nos locais certos, aproveitando as peças baseadas no desenho *A Pequena Sereia* para aumentar a pontuação. Além disso, podem-se disputar dezesseis minijogos que estão espalhados pela plataforma, entre os quais há desafios hilários como salvar um casal de namorados dos inconvenientes peixes que cospem água (argh!) ou mesmo retirar todos os sapos de dentro da lagoa.
Nota geral: 7,0

Atire a bola nas bandeiras para aumentar os pontos de bonificação

Neste minijogo seu objetivo é o de eliminar todos os sapos da lagoa

Disney's Jungle Book (GBC)

Aventura, Ubi Soft Entertainment
1 jogador, cartucho

Baseado no desenho animado da Disney, você interpreta o papel de Mogli, um menino que foi criado por lobos selvagens – tornando-se um garoto forte e muito hábil em acrobacias. Essa aventura digital o levará ao ambiente do clássico *Mogli – O Menino Lobo* e, enquanto caminha pelas florestas africanas, você vai se virar para enfrentar feras típicas como abelhas, javalis e macacos, além de encontrar personagens como a cobra Casca, a pantera Baguera, o macaco Rei Lu, o urso Balu e o perigoso tigre Jângal Khan.
Nota geral: 6,0

Salte sobre a cabeça da cobra, deixando-a bastante amassada (haha)

O colorido dos cenários aumenta bastante a quantidade de detalhes

Fábio Figueiredo

Riddle of the Sphinx

Aventura, Dreamcatcher
Lançamento: dezembro

No Egito, uma violenta tempestade de areia cobriu a maior parte das pirâmides e a Esfinge. Após anos de escavação, o arqueólogo Sir Gil Blythe Geoffreys encontrou uma câmara secreta escondida por séculos. Nela havia um antigo pergaminho que, após decifrado, revelou ser a "Pedra de Rosetta" da Esfinge. Geoffreys pensou ter resolvido o enigma da Esfinge. Porém, ele continha uma maldição que penalizava com a morte aqueles que o abrissem. Amaldiçoado, Geoffreys envia as transcrições a um amigo – você. Ao chegar no planalto de Giza você descobre que o pergaminho desapareceu. Sua missão é, então, decifrar sozinho o enigma da Esfinge.

Os gráficos são ótimos, com reproduções fiéis das pirâmides e catacumbas. Cenários e animações em 3D garantem total realismo em 360°. A trilha sonora também foi composta e orquestrada especialmente com músicas egípcias. Aventure-se nesse enigma!

"Veja o lado bom: sem nariz, eu não pego resfriado!"

Ao entrar na Esfinge, lembre-se da maldição que a protege

Esse aí, por exemplo, não se preocupou com a maldição e ficou assim

Os cenários são espetaculares e levam você a lugares paradisíacos

Star Trek Deep Space Nine: The Fallen

Aventura, Simon & Schuster
Lançamento: setembro

DS9: The Fallen é o primeiro dos jogos da clássica série *Jornada nas Estrelas* para PC e Mac. Aqui, porém, você não vai encontrar o Spoc, nem pilotar a Enterprise – o game é baseado no seriado *Deep Space Nine*.

The Fallen utiliza um revolucionário sistema de multipersonalidade, oferecendo aos jogadores três diferentes e únicas experiências durante o jogo. São três os personagens a se escolher – Sisko, Kira e Worf – cada um com uma habilidade específica. E para dar mais realismo, as vozes são dos próprios atores.

Seu objetivo é percorrer o espaço numa série de missões, nas quais irá lutar para defender a Estação e o Quadrante Alfa de facções rivais determinadas a retomar o poder.

Baseado em *Unreal Tournament*, os cenários são bem detalhados, e os personagens possuem sincronismo labial com as falas. Comprove!

As informações aparecem na tela seguindo o visual dos computadores da série

Se você não ficar esperto, vai se perder nos cenários gigantescos

"Alguém acenda a luz, por favor. Não consigo ler nada nesse computador!"

"É dos carecas que elas gostam mais!"

Se você já jogou *Unreal Tournament*, vai achar os ambientes familiares

Humberto Martinez

Age of Empires: The Conquerors (expansão)

Estratégia, Microsoft

Erga seu próprio império e entre na história. Em clima de estratégia militar, somando-se às treze civilizações originais, chegam cinco novos povos (astecas, coreanos, espanhóis, hunos e maias), cada qual trazendo características fiéis à cultura. Estão disponíveis 26 novas tecnologias, permitindo criar caravanas, conquistadores e dezenas de outras unidades requisitadas pela série. No auge dos combates, aumentando a organização, você terá novas formações para confrontos.

Nota geral: 8,0

Continentes gélidos e novas estruturas são algumas das novidades

Nocturne

Ação, Terminal Reality

Criaturas mitológicas existem e atacam a humanidade sem produzir alarde, porém, causando grandes estragos. Enfrentando essas ameaças, como membro da Pookhouse (uma seita de bruxos, caçadores e cientistas), seu destino é destruir um poderoso artefato que fornece poderes aos monstros. Pode-se escolher entre quatro caminhos diferentes, todos eles em campo alemão, cruzando catacumbas e criptas abominadas por 37 tipos de assombrações. E para enfrentar os desafios, armas carregadas com balas de prata.

Nota geral: 9,0

Balas de prata e água benta serão pouco para enfrentar os desafios que o aguardam

As imagens são impressionantes e realistas, repletas de efeitos de luz

Vampire: The Masquerade Redemption

Ação, Activision

Vampiros infestam o mundo, sugando o sangue de donzelas na escuridão e ceifando a vida de inocentes. Todos temem seus poderes e a morte que os acompanham, mas eu não os temo! Minha missão é aniquilar cada um desses abomináveis seres, mesmo que eu seja um deles – sofrendo o desejo imortal de sangue. Vagando por cenários medievais do Velho Mundo, caminhando de Londres a Praga, o enredo pesado me envolve e é acompanhado por desafios cerebrais. Para banir as hordas de Vukodlak, usarei armas sagradas.

Nota geral: 7,0

Monstros terríveis escondem-se para emboscá-lo nos cenários sombrios

A animação dos personagens é ótima e demonstra muitos detalhes

The Sims: Gozando a Vida (expansão)

Estratégia, Maxis

Bisbilhotar a vida alheia pode causar confusão, mas em *Sims* isso proporciona diversão. Sua tarefa é a de monitorar uma família digital, cuidando de seus comportamentos e definindo profissões (jornalista, músico, paranormal, oportunista e hacker, entre outras). É possível interagir com a vizinhança e até decorar a casa – nesse path estão inclusos 125 utensílios novos que variam de camas vibratórias até laboratórios. Pode-se optar entre decorações nos estilos castelos, discotecas e outras maluquices.

Nota geral: 8,5

Entre os novos utensílios estão até celas medievais e camas vibratórias

Heavy Metal Fakk 2

Ação, Ritual Entertainment

Seguindo a trilha do antigo filme *Heavy Metal*, a sensual guerreira Julie combate seres espaciais para proteger seu planeta e, como exímia acrobata, pode se pendurar em barras, cordas e realizar saltos incríveis. Contra os adversários se usam espadas, explosivos, lança-chamas, metralhadoras, motosserras e outros apetrechos. Em compensação, dificultando seu progresso, é preciso achar válvulas e até caminhos ocultos. Em meio aos efeitos realistas no visual, todos produzidos pela engine de *Quake 3 Arena*.
Nota geral: 8,5

Se você tem estômago fraco nem tente jogar este game. Só faltava escorrer sangue pela tela

A sensual Julie usa meios nada sexies para fazer seu ponto de vista valer

Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child

Ação, Third Law

Baseando-se no enredo criado para os quadrinhos, a trama do desenhista e roteirista Tood Mc Farlane traz os maiores roqueiros dos fins dos tempos numa jornada macabra. A saga de *Psycho Circus* leva os integrantes da banda Kiss a quatro ambientes em 3D infernais, atochados de criaturas horrendas que não medem esforços para degolar os oponentes. Escolha entre quatro personagens e colete itens sagrados que o transformarão num dos quatro deuses (celestial, condutor das estrelas, demônio e rei das feras).
Nota geral: 8,5

Os inimigos são poderosos e quase sempre atacam em grandes grupos

Os personagens são bem reproduzidos dos quadrinhos, com a benção de Tood McFarlane

Rayman 2: A Grande Fuga

Ação, Ubisoft Entertainment

Em sua primeira aventura o simpático Rayman derrotou o maligno Senhor Escuridão, restaurando a paz para sua terra natal. Desta vez, ainda mais encrencado, o herói terá de enfrentar o temível Almirante Navalha e sua trupe de piratas – salvando seus amigos do encarceramento. Viajando por florestas, pântanos, vulcões e outros cenários, o herói passa por 20 fases caminhando, correndo, escalando, nadando, pulando e se virando na busca das preciosas máscaras de Polokus – que podem ajudá-lo na jornada.
Nota geral: 8,0

Cenários coloridos e desafios engraçados o aguardam em cada canto

Monstruário

Aventura, 44 Bico Largo

Azarado e desorientado, o gambá Caxy se perde e acaba buscando abrigo numa horripilante mansão. Bicho curioso, o fedorento acaba fuçando pelo local e libertando algumas das criaturas mais assombrosas do mundo (O Fantasma da Ópera, Nosferatu e até o temido Zé do Caixão). Agora, para não se borrar de medo, o marsupial precisa coletar itens especiais e solucionar enigmas complexos. Durante a jornada, além de se divertir com algumas piadas monstruosas, podem-se ver treze trechos de filmes de terror.
Nota geral: 7,5

Quase todos os elementos do cenário podem ser examinados para recolher pistas

Fique esperto durante os diálogos: uma frase inconveniente e você já era

Ronaldo Testa

Asteroids

Modo classic asteroids (difícil)
Durante a partida, na fase 1-15, destrua o meteoro em wireframe e termine a fase.
Truques
Na tela com a mensagem "Press Start", segure Select e aperte:
Modo classic asteroids:
●, ●, ●, ▲, ■, ■, ●.
Seleção de fases: ■, ▲, ●, ▲, ▲, ■, ● (botões Select + Start).
Veículo Excalibur: ▲, ●, ●, ▲, ■, ●, ■.
Truques de partida
Durante a partida, pause e aperte:
Ganhar 1 vida: ↑, ↓, ←, →, ●, ■, X, ▲.
Ganhar 99 vidas: ↑, X, ↓, ▲, ←, ■, →, ●.
Veículo invencível (*):
↓, ↓, ↑, ↑, ●, ■, ▲, ▲.
Obs.: (*) modo classic asteroids.

Rollcage Stage 2

Truques
Na tela de passwords, digite:
Acelerar ação:
LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN
Dificuldade expert:
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
Fases mirror:
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOOO!
Modo demolition:
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Modo pursuit:
PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Modo rubble soccer:
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Modo survivor:
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Todas as fases (combat track):
YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO
Todas as fases, modos e veículos:
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Todas as fases:
NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Todos os veículos:
WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!

Nada melhor que correr num carango que nunca capota ao pôr-do-sol

Battle Tanx Global Assault

Truques
Na tela de passwords, digite:
Equipe Brandon's: SMSLGNG.
Máxima munição: BLTFD.
Máximo dinheiro: DPPCKTS.
Seleção de fases: BCKDR.
Todas as armas: SRTHMB.
Todos os tanques: THRTN.
Todas as fases (modo campaign)
Na tela de passwords, digite:
Fase 2: MNVBFBDBGB.
Fase 3: RQHBGBSBHB.
Fase 4: WRTBTBDBHB.
Fase 5: BXMDDCRBJB.
Fase 6: LZFDJCWBKB.
Fase 7: QTFDTCLBKB.
Fase 8: VKRFBCHBKB.
Fase 9: FMXFJDWBKB.
Fase 10: KJDFYDQBLB.
Fase 11: PZDGGDDBLB.
Fase 12: WFWGNDFBLB.
Fase 13: DKRHCFDBKB.
Fase 14: JKXHLFZBKB.
Fase 15: NKDHZFNBLB.
Fase 16: XZDJLFCBLB.
Fase 17: HWQJSGXBLB.
Fase 18: RMJKVGLBMB.
Fase 19: WFBMMFFBNB.
Fase 20: BGHMSHLBNB.
Fase 21: GQGNKHJBPB.
Fase 22: LSSNWHMBPS.
Fase 23: VYDTCHMBRB.
Fase 24: FYCTLJRBSB.
Fase 25: KPQTYJHBRB.
Fase 26: PBJVJJFBSB.
Fase 27: TJBWJJCBTB.
Fase 28: YNBWXJTBTB.
Fase 29: JWNYBKYBIB.
Fase 30: SSVYZKKBSB.
Fase 31: SSVYZKKBSB.
Fase 32: XTVZLKQBSB.
Fase 33: HYPBMLCBSC.
Fase 34: MSQCKLKBRC.
Fase 35: WBQCZLXBRC.
Fase 36: BFCDXMVBSC.
Fase 37: GCQFJMSBRC.
Fase 38: QQPFZMSBSC.
Fase 39: VKPGMMMBSC.
Fase 40: FHHGSNVBTC.

Esses malandros vão ter de nadar muito, depois desse bruta ataque

Dave Mirra Freestyle BMX

Todos os veículos (*)
No modo proquest, após selecionar o personagem, na tela de seleção de veículos, aperte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ●.
Todos os estilos (*)
No modo proquest, após selecionar o personagem, na tela de seleção de estilos, aperte
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ●.
Todas as fases (*)
No modo proquest, após selecionar o personagem, na tela de seleção de estilos, aperte
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ●.
Personagem Slim Jim
No modo proquest, na tela de seleção de personagens, após selecionar o personagem, na tela de seleção de estilos, aperte
↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ●.
Obs.: (*) repita o código sempre que for utilizá-lo.
Filmes secretos
No modo proquest, termine o jogo:
Filme com competidores: usando Slim Jim.
Filme com programadores:
usando Amish Boy.
Filme Dave Mirra: usando Dave Mirra.
Filme Ryan Nyquist: usando Ryan Nyquist.

Toca World Touring Cars

Truques
Na tela de bonuses, digite:
Fases mirror: WEFLIPPED.
Gravidade alta: TWINPEAKS.
Gravidade baixa: EUROPA.
Habilitar nitro: GLYCERINE. (botão L1).
Veículos cromados: T2.
Veículos invisíveis: MADCAB.
Veículos potentes: GRUNTSOME.
Veículos amortecidos: VANISHING.
Visão motion blur: ETHANOL.
Veículos secretos
No modo championship, adquira a pontuação correspondente para habilitar:
AC Aceca: 400 pontos.
AC Superblower: 225 pontos.
Audi TT: 15 pontos.
Bently Hunaucieres: 545 pontos.
Celica GT4: 75 pontos.
Dodge Viper: 105 pontos.
Ford Mustang GT: 30 pontos.
Lotus 34CR: 140 pontos.
Mazda RX7: 335 pontos.
Mitsubishi GTO: 180 pontos.
Plymouth Prowler: 50 pontos.
Subaru Impreza WRX: 275 pontos.
TVR Cerbera Speed 12: 470 pontos.

Final Fantasy Tactics

Melhor grupo

Durante a partida, adquirindo os personagens a seguir, altere suas profissões e, conquistando a qualidade master nas profissões (seguindo a ordem), forme o grupo: Ramza, Orlandu, Agrias, Beowulf, Mustadio:

Personagem Agrias: monk; holy swordsman.

Personagem Beowulf: temple knight; samurai; temple kinght.

Personagem Mustadio: monk; lancer.

Personagem Orlandu: monk; holy swordsman.

Personagem Ramza: monk; lancer.

Profissão mime job

Durante a partida, conquiste: o 5º nível nas profissões dragon knight, element user, summoner, talker; o 8º nível nas profissões beginner knight, item user.

Todas as zodiac stones

Durante a partida, procure pelas zodiac stones nas seguintes condições:

1) Aries: vença Wiegraf.
2) Taurus: escondida em Goug Machine.
3) Gemini: vença Duke Elmdor em Limberry castle.
4) Cancer: vença Steel Giant.
5) Libra: escondida com God Cid.
6) Scorpio: conquiste Draclau.
7) Sagittarius: no evento em que o sacerdote dará a Meliadoul.
8) Capricorn: vença Dycedarg.
9) Aquarius: escondida em Deep Coal Mine em Goland.
10) Pisces: no evento em que Izlude está morrendo.
11) Serpentarious: escondida com Elidibs na última caverna.
12) Leo: vença Vormav.
13) Virgo: escondida com Altima em Graveyard of Airships.

"Galinha é aquele frango desbocado. Eu sou é Chocobo"

Kurt Warner's Arena Football Unleashed

Truques

Na tela do modo versus, nessa ordem, aperte os botões turbo, jump, pass e o direcional:
Obs.: os números indicam a quantidade de vezes para apertar o botão.

Bola grande: 0-5-0 →.
Bola norte-americana: 3-2-3 ←.
Desligar CPU assistance (*1): 0-1-2 ↓.
Desligar first downs: 2-1-0 ↑.
Desligar interceptions: 3-4-4 ↑.
Desligar out: 2-1-1 ←.
Desligar punting: 1-5-1 ↑.
Desligar random fumbles: 4-2-3 ↓.
Jogador com cabeça grande 1: 2-0-0 →.
Jogador com cabeça grande 2: 0-4-0 ↑.
Jogador quarterback sempre (*3): 2-2-2 ←.
Jogador receiver destacado: 3-3-3 ←.
Jogador receiver invisível: 4-3-3 ↑.
Melhorar blitz speed (*1): 5-5-5 ↑.
Melhorar blockers: 3-1-2 ←.
Melhorar defense: 4-2-1 ↑.
Melhorar offense: 3-1-2 ↑.
Melhorar opponent (*2): 3-1-4 ↓.
Melhorar pass (*2): 4-2-3 →.
Melhorar run: 0-3-2 ←.
Melhorar speed (*1): 4-0-4 ←.
Melhorar teammates: 2-3-3 ↑.
Melhorar turbo: 5-1-4 ↑.
Modo deranged blitz (*2): 2-1-2 ↓.
Modo tournament (*2): 1-1-1 ↓.
Modo ultra hard (*2): 3-2-3 ↑.
Mostrar field (*1): 0-2-1 →.
Mostrar field goal %: 0-0-1 ↓.
Mostrar punt hang: 0-0-1 →.
Mostrar receiver name: 1-0-2 →.
Movimento fast pass: 2-5-0 ←.
Tempo clear: 2-1-2 ←.
Tempo rain: 5-5-5 →.
Tempo snow: 5-2-5 ↓.
Time com jogadores com cabeça grande: 2-0-3 →.
Time com jogadores grandes: 1-4-1 →.
Time com jogadores pequenos: 3-1-0 →.
Time com jogadores sem cabeça: 1-2-3 →.

Obs.: (*1) dois jogadores; (*2) somente um jogador; (*3) somente dois jogadores.

Se você acha que nosso futebol é violento, experimente jogar esse

Duke Nukem: Land of the Babes

Truques

Na tela de cheats, digite:

Filme ending: ●, R2, L1, ■, L2, X, R2.
Filme outtake: L1, L2, R1, R2, ■, ■, ●, ●.
Filme wacky: L1, L2, R1, R2, ●, ●, ■, ■.
Inimigos com cabeça grande: X, R1, X, L1, X.
Inimigos com cabeça pequena: X, L1, X, R1, X, X.
Máximo em armadura: L1, L1, R1, R1, X, X, ●, ●.
Máximo em dano: ■, ■, ■, ●, ●, ●, X.
Máximo em munição: L2, ●, R2, ■, ●, L2, R1.
Personagem com cabeça grande: ■, ■, X, ●, ●, X, ■.
Personagem com cabeça pequena: ■, X, ●, ●, X, ■, ■.
Personagem egocêntrico: R1, R1, ●, ●, L1, L1, R2.
Personagem invencível temporário: L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2.
Personagem invencível: L1, ■, ●, ●, ■, L1, L2.
Personagem invisível: ■, X, ●, ■, X, ●, ■.
Seleção de fases: ●, X, ■, ■, X, ■, ●.
Todas as armas: R2, X, L1, ■, R1, ●, L2.
Visão em primeira pessoa: L2, R1, L1, R2, ●, X, ■.

MTV Music Generator

Filme Jay-Z e Limp Bizkit

Na tela do menu principal, segure R1 e aperte ▲, ●, ■, ←, →.

MTV Sports: Skateboarding

Todas as roupas, personagens e veículos

No modo single player, lifestyle, escreva PASWRD.

GigaWing

Todas as imagens
Na tela do menu principal, selecione gallery e aperte B, X, Y, B, B, Y, X, B.
Veículo invencível (jogador 2)
Na tela de seleção de veículos, aperte Start no controle 2 e escolha usando Start + A.

Mag Force Racing

Todas as fases e veículos
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre tripod select, segure X + Y e aperte ↑, ←, ↓, →, →, ↑, ↓, →.

Fighting Force 2

Seleção de fases
Na tela do título, digite ←, ↑, X, ↑, →, Y.

18 Wheeler American Pro Trucker

Equipamentos secretos
No modo arcade, complete os objetivos:
Equipamento horn: complete a fase bônus 1.
Equipamento muffler: complete a fase bônus 2.
Equipamento engine: complete a fase bônus 3.
Fase Truck Stop (modo parking)
No modo parking, complete as fases Building, Factory, Mountain e Town.
Fases de bônus secretas
No modo arcade, complete os objetivos:
Fase bonus 1: complete New York to Keywest, vencendo o rival.
Fase bonus 2: complete St. Petersburg to Dallas, vencendo o rival.
Fase bonus 3: complete Dallas to Las Vegas, vencendo o rival.

Saia da frente, seu molenga! Ou você quer mesmo virar uma panqueca?

Crazy Taxi

Truques
Na tela de seleção de modos, selecione arcade ou original e, na tela seguinte, faça sua seleção usando o A. Agora, na tela de seleção de personagens, faça os comandos:
Submodo another day: aperte R e solte, segure ↓ + R e aperte A.
Submodo expert:
segure L + R + Start e aperte A.
Submodo no arrows:
segure ↓ + R + Start e aperte A.
Submodo no destination mark:
segure ↓ + L + Start e aperte A.
Veículo bicicleta
Na tela de seleção de personagens, aperte L, R, L, R, L, R e A.

Nada melhor que correr num carango que nunca capota ao pôr-do-sol

Ultimate Fighting Championship

999 pontos (career)
No modo career, na seleção de nomes, escreva Best Buy.
Estilos de corpos e lutas secretos
No modo UFC, termine com o personagem correspondente ao estilo de corpo e luta desejado.
Menos energia p/ inimigo
Antes de iniciar a luta, quando Bruce Buffer estiver anunciando, segure L + R e aperte Start.
Obs.: Não funciona nos modos exhibition e tournament.
Personagem Bruce Buffer
No modo UFC, termine com qualquer personagem criado.
Personagem Card Girl
No modo UFC, termine com todos os 22 lutadores.
Personagem John McCarthey
No modo championship road, termine com qualquer personagem criado.
Personagem Ultiman
No modo championship road, termine com todos os 22 lutadores.
Trocar juiz
No modo career, na tela do loading, segure L + R + A + B + X +Y.

ESPN International Track & Field

Cores e nomes secretos (modo trial)
Na tela de seleção de nomes, selecione a bandeira e escreva o nome correspondente:
Personagem cor alaranjada: FRA, Atlanta.
Personagem cor azul clara: GER, Munich.
Personagem cor azul: USA, L.A..
Personagem cor bege: RUS, Moscow.
Personagem cor marrom: ITA, Roma.
Personagem cor metálica: GBR, Athens.
Personagem cor púrpura: CHN, Seoul.
Personagem cor verde: KEN, Mexico.
Personagem cor vermelha: JPN, Tokyo.
Personagem de bronze: ESP, Helsinki.
Personagem de ouro: CAN, Montreal.
Personagem de prata: AUS, Sydney.

MDK 2

Câmeras secretas
Durante a partida, pause, segure L + R e aperte B, A, B, A.
Roupas secretas
Na tela do menu principal, segure L + R e aperte X, X, Y, X.
Tela de pause limpa
Durante a partida, pause e segure X + Y.

Wild Metal

Truques
Durante a partida, digite:
Mostrar tokens: Y, B, A, ←, ↓, ↓.
Renovar energia: ↓, ↓, A, X, B, X.
Todas as armas: A, A, →, Y, A, →.
Transformar adversários em aliados: B, ↓, A, ↓, X, Y.
Veículo invencível: Y, →, B, ←, X, ↓.

Tokyo Extreme Racer

Mostrar max speed
No modo quest, tela assist, aperte Y.
Mostrar vehicle points
No modo quest, tela assist, aperte L ou R.

AeroWings

Opções secretas (game config.)
Na tela de seleção dos nomes, digite TASCAS.
Todas as fases e veículos
Na tela do título, segure L + R.

Hydro Thunder

Largada rápida
Na largada, segure L antes de iniciar a contagem regressiva e depois: na contagem três, solte L e segure R; na contagem dois, solte R e segure L; contagem um, solte L e segure R.
Tela de pause limpa
Durante a partida, pause e segure X + Y.
Veículo secreto
Na tela de seleção de veículos, deixe o cursor sobre Thresher, segure L + R e aperte Y, Y.
Obs.: habilite todas as fases antes.

Vampire Chronicle

Opções EX
Na tela de opções, segure L + R e aperte A.
Personagem Marionette
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre ?, aperte Start, Start, Start, Start, Start, Start, Start e qualquer botão de chute ou soco.
Personagem Oboro Bishamon
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Bishamon, segure Start e aperte qualquer botão de soco ou chute.
Personagem Shadow
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre ?, aperte Start, Start, Start, Start, Start e qualquer botão de chute ou soco.
Seleção de fases
No modo vs, segure Start e aperte qualquer botão de chute ou soco.

Grand Theft Auto 2

Truques
Na tela de seleção de nomes, digite:
Desligar polícia: LAWLESS.
Ganhar $500 mil: MUCHCASH.
Ganhar $9,999,999: ULTIMATE.
Ganhar 99 vidas: BIGCATS.
Infinita flame thrower: TOASTIES.
Infinita stun gun: BIGFRIES.
Máxima dano: DBLWAMMY.
Máxima energia: INFINITY.
Máxima invisibilidade: SCOOBYDO.
Máximo respeito: ALLFREND.
Todas as armas guardadas: LOSTTOYS.
Todas as armas: BIGGUNS.
Todas as fases: SESAME.
Todos os personagens Elvis: ERRHUH.

Re-Volt

Truques
Na tela de seleção de nomes, digite:
Editor de progresso: GOATY.
Gráficos em alta resolução: FLYBOY.
Todas as armas: OYOY.
Todas as fases: TRACTION.
Todos os veículos: CARTOON.
Veículo UFO: YUEFO.
Veículos pequenos: MAGGOT.

Seja ousado e mostre que na rua também há lugar para os pequenos

NBA Showtime: NBA on NBC

Personagens secretos
Na tela de seleção de nomes e números, digite:

Bear 1228
Benny 0503
Bethan 1111
Biggy 0958
Boomer 0604
Chad 0628
Cmsvid 0000
Crispy 2084
Crunch 0503
Cutler 1111
Daniel 0604
Dave 1104
Dimi 0619
E Geer 1105
Eloff 2181
Gatson 1111
Gentil 1228
Gorila 0314
Grinch 0222
Guido 6765
Hawk 0322
Hornet 1105
Horse 1966
Jacko 1031
Japple 6660
Jason 3141
Jenifr 1111
Jenifr 3333
Jonhey 8823
Kerri 0220
Kerri 1111
Lex 0014
Lia 0712
Lia 1111
Liptak 0114
Lynch 3333
Matt G 1006
Nikko 6666
Oldman 2001
Paulo 0517
Pinto 1966
Raptor 1020
Retro 1970
Rocky 0201
Root 6000
Sal 0201
Sasqua 7785
Sly 6765
Smalls 0856
Stentr 0269
Strat 2112
Theref 7777
Thewiz 1136
Thomas 1111
Timcpr 6666
Timk 7785
Timmyb 3314
Turbo 1111
Turmel 0322
Wil 0101

San Francisco Rush 2049

Menu de truques
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre options e segure L + R + X + Y.
Truques
No menu de truques, deixe o cursor sobre o truque desejado e digite:
Obs.: os comandos devem ser executados rapidamente.
Opção all cars: aperte A, A, Y, Y, L, L, segure R, aperte X, solte o botão, segure L e aperte A.
Opção batle paint shop: segure Y, aperte R, L, R, L, solte os botões e aperte X, X, X.
Opção brakes: aperte Y, Y, Y e segure A + L + R + X.
Opção demolition battle: segure A + L, aperte Y, X, solte os botões, segure A + R e aperte Y, X.
Opção fog color: segure L, aperte X, solte os botões, segure A, aperte X, solte o botão, segure Y, aperte X, solte o botão, segure R e aperte X.
Opção invincible: segure L + X, aperte Y, A, solte os botões, segure R e aperte A + X + Y.
Opção invisible car: segure L + X, solte os botões, segure R + Y, solte os botões, aperte A, segure L + R, aperte X, solte os botões e aperte Y, Y, Y.
Opção invisible track: aperte R, L, Y, X, A, A, X, Y, segure L + R e aperte A.
Opção mass: segure A, aperte X, X, Y, solte o botão e aperte L, R.
Opção random weapons: segure A + L, aperte X, Y, solte os botões, segure A + R e aperte X, Y.
Opção super tires: segure R, aperte X, X, X, solte os botões, segure L e aperte A, A, Y.
Opção track orientation: segure L + R, aperte X, solte os botões, aperte A, X, Y, segure L + R e aperte X.

Maravilha! Enchendo meu tanque com esse combustível fico tranqüilo

Heavy Metal Fakk 2

Seleção de itens
Na tela do menu principal, selecione vídeo/áudio, advanced e aperte o botão esquerdo do mouse, ativando a caixa de diálogos. Agora, durante a partida, aperte ', ativando o menu de truques e digite spawn # (*):
Obs.: Substitua # pelo código.
Item 1: ammo_bolt.tik
Item 2: ammo_flashbangs.tik
Item 3: ammo_gascan.tik
Item 4: ammo_gasplant.tik
Item 5: ammo_gunclip.tik
Item 6: ammo_meteor.tik
Item 7: ammo_plasma.tik
Item 8: ammo_rock.tik
Item 9: ammo_rockets.tik
Item 10: ammo_shell.tik
Item 11: ammo_uziclip.tik
Item 12: armor_armguard.tik
Item 13: armor_kneepad.tik
Item 14: armor_shoulderpad.tik
Item 15: claw.tik
Item 16: creeper.tik
Item 17: gasyerass.tik
Item 18: ghost.tik
Item 19: grawlix.tik
Item 20: harvester.tik
Item 21: horde.tik
Item 22: item_bighealthfruit1.tik
Item 23: item_bigwaterampoule.tik
Item 24: item_bloodshgliek.tik
Item 25: item_cop.tik
Item 26: item_crystalshard.tik
Item 27: item_dagger.tik
Item 28: item_detonator.tik
Item 29: item_edenwater.tik
Item 30: item_fogjewel.tik
Item 31: item_healthfruit1.tik
Item 32: item_healthmush.tik
Item 33: item_healthplant.tik
Item 34: item_healthvial.tik
Item 35: item_heart.tik
Item 36: item_orb.tik
Item 37: item_swordcrystal_blue.tik
Item 38: item_swordcrystal_red.tik
Item 39: item_tikismall.tik

Yeah! Aqui está um bom lugar para se fazer um piquenique caprichado

Item 40: item_tyleramp.tik
Item 41: item_waterampoule.tik
Item 42: item_watervial.tik
Item 43: lympthorn_f.tik
Item 44: lympthorn_m.tik
Item 45: recruiter.tik
Item 46: seasnake.tik
Item 47: shgliek.tik
Item 48: shgliek_evil.tik
Item 49: suckblow.tik
Item 50: tyler.tik
Item 51: vmama.tik
Item 52: weapon_2uzis.tik
Item 53: weapon_axe.tik
Item 54: weapon_cbow.tik
Item 55: weapon_chaingun.tik
Item 56: weapon_chainsword.tik
Item 57: weapon_dualuzi.tik
Item 58: weapon_elecsword.tik
Item 59: weapon_firesword.tik
Item 60: weapon_flamethrower.tik
Item 61: weapon_flamethrowergas.tik
Item 62: weapon_flashbang.tik
Item 63: weapon_gun.tik
Item 64: weapon_horn.tik
Item 65: weapon_hornofconjuring.tik
Item 66: weapon_largeshield.tik
Item 67: weapon_lightsword.tik
Item 68: weapon_rlauncher.tik
Item 69: weapon_shotgun.tik
Item 70: weapon_sling.tik
Item 71: weapon_sling_asteroid.tik
Item 72: weapon_sling_gas.tik
Item 73: weapon_smallshield.tik
Item 74: weapon_soul.tik
Item 75: weapon_soulsucker.tik
Item 76: weapon_uzi.tik

Seleção de fases
Na tela do menu principal, selecione vídeo/áudio, advanced e aperte o botão esquerdo do mouse, ativando a caixa de diálogos. Agora, durante a partida, aperte ', ativando o menu de truques e digite map # (*):
Obs.: Substitua # pelo código.
Billy Goats Gruff: gruff.
Creeper Pens: creeperpens.
Deep Mooagly Swamps: swamp2.
Eden Cliffside: cliff2.
Eden Homes: homes1.
Eden Market Under Siege: home2evil.
Eden Marketplace: homes2good.
Eden Shield Generator: shield.
Eden Underground 2: over.
Eden Underground: under.
Julie's House: fakkhouse.
Julie's Training Area: training.
Landers Roost: landersroost.
Mooagly Swamps: swamp1.
Otto's Shop: otto.
Outskirts of Eden: cliff1.
Swamps Confrontation: swamp3.
The Bridge of Reason: oracleway.
The Sanctity oF Blood: blood.
The Water of Purity: water.
The Wind of Spirit: fog.
Tomb of the We: oracle.
Town Center: towncenter_good.
Towncenter Attacked: towncenter_evil.
We Cemetery: cemetery.

Truques
Na tela do menu principal, selecione vídeo/áudio, advanced e aperte o botão esquerdo do mouse, ativando a caixa de diálogos. Agora, durante a partida, aperte ', ativando o menu de truques e digite:
Desligar AI dos inimigos: notarget.
Personagem invencível: god.
Renovar energia: health 100.
Todos as armas e itens: give all.

Star Wars: Episode 1 - The Phantom Menace

Truques
Durante a partida, aperte [Backspace] e digite:
Ação em câmera lenta: SLOWMO.
Máxima energia: HEAL IT UP.
Mostrar créditos: GURSHICK.
Mostrar debug: OLCODE.
Personagem Captain Panaka: IAMPANAKA.
Personagem Obi-Wan Kenobi: IAMOBI.
Personagem Queen Amidala: IAMQUEEN.
Personagem Qui-Gon Jinn: IAMQUIGON.
Personagens wireframe: PERF.
Renovar energia: GIVE ME LIFE. (*)
Todas as armas carregadas: I LIKE TO CHEAT.
Vídeo em formato cinema: BEYOND CINEMA.
Visão superior: FROM ABOVE.
Obs.: (*) Pode ser usado cinco vezes, mas aumenta a dificuldade.

Isso é que é espada. O resto das bugigangas não passa de imitação

Worms 2

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 1: ONCEUPONA.
Fase 2: TIMETHEREWERE.
Fase 3: SOMESMALLWORMS.
Fase 4: WHOGOTVERYVERY.
Fase 5: ANNOYEDAND.
Fase 6: DECIDEDTO.
Fase 7: GOTOARMSIN.
Fase 8: ORDERTOWIPE.
Fase 9: OUTTHERE.
Fase 10: VICIOUS ENEMY.
Fase 11: COUNTERPARTS.
Fase 12: THEYDEVELOPED.
Fase 13: SOMEREALLY.
Fase 14: COOLWEAPONSSUCH.
Fase 15: ASBANANABOMBS.
Fase 16: ANDMAGICBULLETS.
Fase 17: THEYTRAINED.
Fase 18: ALLNIGHTAND.
Fase 19: EVERYDAYSOTHEY.
Fase 20: WOULDBECOME.
Fase 21: PROFICIENT.
Fase 22: INTHEIRWORMLY.
Fase 23: WAYSSOMETIME.
Fase 24: THEYWOULDSHOOT.
Fase 25: GRANNIESJUST.
Fase 26: FORFUNANDLAUGH.
Fase 27: ABOUTITINTHE.
Fase 28: EVENINGTIME.
Fase 29: WEAPOLOGISEON.
Fase 30: BEHALFOFALLTHE.
Fase 31: TERRITORIESTHAT.
Fase 32: WEWENTTOTHE.
Fase 33: TROUBLEOFTRANSLATING.
Fase 34: WORMS2INTOBUTWE.
Fase 35: DIDNTHAVETIMETO.
Fase 36: TRANSLATETHESE.
Fase 37: PASSWORDSNOTTHAT.
Fase 38: THEYNEEDTOBEDONE.
Fase 39: WESUPPOSETHAT.
Fase 40: YOUAREREALLY.
Fase 41: EXPECTINGTO.
Fase 42: SEEAWONDERFUL.
Fase 43: CHEATMODEWHEN.
Fase 44: FINISHTHEMISSIONS.
Fase 45: ANDYOUARERIGHT.

Truques
No lugar do nome do time (team), digite:
Todas as armas: Team17MicroProse.
Todos os caixotes c/ oil: OnDeadlyGround.

Truques (multiplayer)
Durante a partida, segure [Shift], digite o código e aperte [Backspace]:
Mais itens: **CREAMOWHEAT**.
Mais sangue: **REDBLOOD**.
Movimento backflip: **BACKFLIP**.
Movimento high jump: **HIGHJUMP**.
Personagens alienígenas aliados: **SPACEMAN**.
Personagens invencíveis: **GODMODE**.
Personagens suicidas: **SUICIDEBOMBER**.
Todos os caixotes c/ sheep: **SHEEPHEAVEN**.
Todos os caixotes c/ weapon: **SUPERSHOPPER**.
Obs.: O código personagens invencíveis tem efeito temporário.

Rayman 2: The Great Escape

Truques
Durante a partida, aperte [Esc] e digite:
Mais poder de fogo: glowfist.
Mais vaga-lumes: gimmelumz.
Mais vidas: gimmelife.

Hehehe! Agora eu quero só ver como esse cara escapará desta prisão

Nuclear Strike

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 1: JUNGLEWAR.
Fase 2: BUCCANEER.
Fase 3: DETONATE.
Fase 4: AFTERSHOCK.
Fase 5: CHESSPIECE.
Fase 6: BASTILLE.
Fase Bônus: LIGHTNING.

Truques
Na tela de passwords, digite:
Arma explosiva c/ efeito de onda: SHARK BAIT.
Desligar inimigos p/ fase 1: AVENGER.
Infinita munição: Unlimited ammo GUNSRUS.
Infinita blindagem: CHAINMAIL.
Infinito combustível: UNLEADED.
Infinito explosivo: MAD BOMBER.
Infinito suprimento: CHEESYPOOF.
Mais cinco créditos: WARRIOR.
Mais quatro créditos: PHOENIX.
Melhorar combustível: MPG.
Melhorar explosivo: DIG IT.
Veículo invisível: EAGLEEYE.
Visão superior: OLDSCHOOL.

Lemmings Paintball

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 1: 0440650795.
Fase 2: 0440650987.
Fase 3: 0440650923.
Fase 4: 0457428331.
Fase 5: 0457428267.
Fase 6: 0457428459.
Fase 7: 0457428395.
Fase 8: 0508021867.
Fase 9: 0508021803.
Fase 10: 0508021995.
Fase 11: 0508021931.
Fase 12: 0524799339.
Fase 13: 0524799275.
Fase 14: 0524799467.
Fase 15: 0524799403.
Fase 16: 0038521963.
Fase 17: 0038521899.
Fase 18: 0038522091.
Fase 19: 0038522027.
Fase 20: 0055299435.
Fase 21: 0055299371.
Fase 22: 0055299563.
Fase 23: 0055299499.
Fase 24: 0105892971.

Test Drive Le Mans 24 Hours

Truques
Na tela do menu principal, selecione driver history, change driver name e digite:
Fácil corrida: MAKEITPEASY.
Personagem Deborah (modo run): DEBORALM.
Personagem Deborah (modo training): DEBORACING.
Todas as fases (modo arcade): ALLTRACKSPLEASE.
Todos os veículos (modo arcade): ALLTHECARSNOW.
Todos os veículos (modo championship): ENDOFFERS.
Todos os veículos (modo le mans): LEMANSOFFERS.
Todos os veículos (modo run): 1999CHEATCARS.
Veículo 99 Audi Roadster (modo training): 1999AUDI.
Veículo 99 BMW LMP (modo training): 19BMW99.
Veículo 99 Toyota (modo training): TOYOTA1999.

Army Men Sarge's Heroes 2

Todas as fases
Na tela de passwords, digite:
Fase 1: FLLNGDWN.
Fase 2: GTMLK.
Fase 3: CHLLBB.
Fase 4: CLSNGN.
Fase 5: DGTHS.
Fase 6: FRNKNSTN.
Fase 7: BDBZ.
Fase 8: LBBCK.
Fase 9: DSKJB.
Fase 10: GTSLP.
Fase 11: SMLLVLL.
Fase 12: CHRGT.
Fase 13: NTBRT.
Fase 14: RDGLR.
Fase 15: FSTNLS.
Fase 16: WHSWZRD.

ClayFighter 63 1/3

Cores secretas
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem desejado e aperte C↓.
Personagens secretos
Na tela de seleção de personagens, segure Z, aperte a seqüência correspondente. Agora, deixe o cursor sobre o ícone ? e aperte R.
Personagem Boogerman:
B, B, C→, C→, C←, C←.
Personagem Earthworm Jim:
B, C←, C↑, C→, C↓, C↑.
Personagem High Five:
C↑, C↓, C←, C→, B, A.
Personagem Sumo Santa:
A, C→, A, C→, C↓, C↑.
Seleção de personagens
Na tela de seleção de personagens, segure L + R.

É hora de relembrar os velhos tempos, enfiando as mãos na massinha

San Francisco Rush 2049

Tela de truques
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre options e segure L + R + Z + C↑ + C→.
Truques
Na tela de truques, deixe o cursor sobre o truque correspondente e digite:
Veículo invencível: invincible, C←, L, R, R, L, C← + C↓ e aperte Z.
Todos os equipamentos: all parts, segure L + R e aperte Z. Depois, soltando os botões, aperte C↓, C↑, C←, C→, segure L + R e aperte Z.
Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
• dificuldade beginner
Fase 2: WWDXLGLCGB KWCLB2B6CC.
Fase 3: BXDXLGGDNB XBGWB@BYRC.
Fase 4: WX17QQ6FDC XBDWCLCTYC.
Fase 5: BYI7QQBHWC YBFLD@CJFD.
Fase 6: WYI7QQLJ8C 3WJWDGD6%C.
Fase 7: BII7QQWK%C @BMLFLD@MD.
Fase 8: WII7QQ6LLD FXNWFWDQ2D.
• dificuldade intermediate
Fase 2: XB@#T3LCGB FWB6C2B42C.
Fase 3: CC@#T36WDLB LBCWFBCQ3C.
Fase 4: XC@#T36FNB VBD6GQC%2C.
Fase 5: CD@#T3BHQB YBFBJLDW9C.
Fase 6: XD@#T3LJTB 5BG6K2DWQD.
Fase 7: CF@#T3WKWB %WJWL@DYMD.
Fase 8: XF@#T36L2B HCK6MLF6LD.
Fase 9: CG@#t3BN4B KXLWP@FW#D.
Fase 10: XG@#T3LP6B MCPLRLGQVD.
• dificuldade extreme
Fase 2: IWBBBWMCDB KWDWBQBN2B.
Fase 3: FXBBBBYDJB TBH6B6BTFC.
Fase 4: IXBBBB8FLB IWLLCGCBDC.
Fase 5: FYBBBBDHQB 8BMBD6CGIC.
Fase 6: IYBBBBNJTB ?WQ6DBD4WC.
Fase 7: FIBBBWYKWB CCWBGQDYFC.
Fase 8: IIBBBW8L4B JXILG2DNVC.
Fase 9: F2BBBWDN6B MC56GLFQXC.
Fase 10: I2BBBWNP@B QX8BH@FWDD.
Fase 11: F3BBBWYQBC RC%LJLGJFD.
Fase 12: I3BBBW8RDC WXCXKWGLDD.
Fase 13: F4BBBWDVJC 5CD7L@GTCD.
Fase 14: I4BBBWNWNC @XHXMBHG#C.
Fase 15: F5BBBWYXYC ?CM7M2HLTD.
Fase 16: I5BBBW8YYC GYMXNWJBFD.
Fase 17: F6BBBWD24C HDRMPGK63C.
Fase 18: I6BBBWN3@C NYW7PLKYWC.
Fase 19: F7BBBWY4BD VDYCQGLNGC.
Fase 20: I7BBBW85JD XY3MQ6LN3C.

Extreme-G

Truques
No modo contest, na tela de seleção de veículos, aperte R e digite:
Ação acelerada: RA50.
Ação superacelerada: XTREME.
Gravidade baixa: ANTIGRAV.
Infinitos nitros: NITROID.
Pista escorregadia: BANANA.
Pista transparente: GHOSTLY.
Todas as armas: ARSENAL.
Veículos petrificados: ROLLER.
Veículos invisíveis: STEALTH.
Visual clean: UGLYMODE.
Visual eyefish: FISHEYE.
Visual wireframe: WIRED.
Personagens secretos
No modo contest, na tela de seleção de veículos, aperte R e digite XGTEAM.
Depois, na tela de seleção de nomes, digite:

Andy.	Jon.
Ash.	Justin.
Craig.	Lloyd.
Darren.	Omri.
Giles.	Sadie.
Greg.	Shawn.
Joe.	Simon.
John.	Steve.

Pokémon Puzzle League

Dificuldade s-hard
Na tela de seleção de dificuldade, segure Z e aperte R, L, A, B.
Dificuldade v-hard
Na tela de seleção de dificuldade, segure Z e aperte L, L, A.
Fase Mewtwo's
Na tela de seleção de personagens, segure Z e aperte B, ↑, L, B, A, Start, A, ↑, R.
Todos os personagens
Na tela de seleção de personagens, segure L + R + Z nos controles 1 e 2.
Velocidade 99 (modo marathon)
Na tela do título, segure Z e aperte B, A, L, L.

Após destruir alguns pokémon, Pikachu finalmente curte suas férias

Antz

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 2: BCCB.
Fase 3: DQGH.
Fase 4: HGGF.
Fase 5: NBFG.
Fase 6: KGBF.
Fase 7: QGJJ.
Fase 8: GQHG.
Fase 9: FLDP.
Fase 10: KGQQ.
Fase 11: DLGQ.
Fase 12: CBHG.
Fase 13: JBJG.
Fase 14: PLDP.
Fase 15: LFGB.
Fase 16: DQLD.
Fase 17: CLPG.
Fase 18: DLHD.
Fase 19: LFQG.

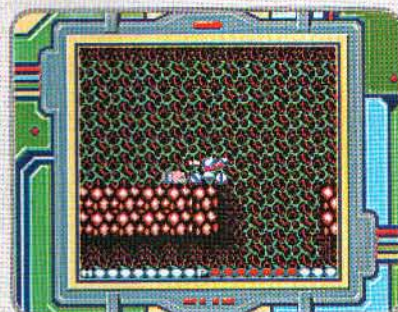
San Francisco Rush 2049

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 2: MADTOWN.
Fase 3: FATCITY.
Fase 4: SFRISCO.
Fase 5: GASWRKZ.
Fase 6: SKYWAYZ.
Fase 7: INDSTRL.
Fase 8: NEOCHGO.
Fase 9: RIPTIDE.

Asteroids

Truques
Na tela de passwords, digite:
Menu de truques: CHEATONX.
Modo classic asteroids: QRTREATR.
Veículo Excalibur: PROJECTX.
Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 2: SPACEVAC.
Fase 3: STARSBRN.
Fase 4: WORMSIGN.
Fase 5: INCOMING.
Obs.: Funcionam na versão para Game Boy Color.

Blaster Master: Enemy Below (Meta Fight)

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 1: E6C3D3KF.
Fase 2: E6D3D3KG.
Fase 3: E7C3D3KH.
Fase 4: E7D3D3KI.
Fase 5: F6C3D3KQ.
Fase 6: F6D3D3KR.
Fase 7: F7C3D3KU.
Fase 8: F7D3D3KT.
Todas as fases/passwords especiais
Na tela de passwords, digite:
Fase 1: I2O2G7KV.
Fase 2: M6P3H7K0.
Fase 3: M7O3H7K1.
Fase 4: M7P3H7K2.
Fase 5: N6O3H7KA.
Fase 6: N6P3H7KB.
Fase 7: N7O3H7KC.
Fase 8: N7P3H7KD.

Alguém aí se habilita a entrar no tanque para levar alguns tiros?

Driver

Menu de truques
Na tela de menu principal, deixe o cursor sobre undercover e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓.
Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
• Miami
Fase Bank Job: rosto, rosto, rosto, rosto.
Fase Hide the Evidence: marca de pneu, medalha, cone, sirene vermelha.
Fase Boat Chase: semáforo, chave, chave, sirene azul.
Fase Hit 5 Restaurants: cone, cone, cone, medalha.
Fase Superfly Drive: chave, sirene vermelha, sirene vermelha, semáforo.
Fase Bait for Trap: chave, medalha, marca de pneu, sirene azul.
Fase Take Out DiAngelo: medalha, cone, medalha, sirene vermelha.
• Los Angeles
Fase Steal a Cop Car: sirene vermelha, medalha, chave, marca de pneu.
Fase Get Lucky to Doctor: cone, sirene azul, sirene vermelha, sirene vermelha.
Fase Beverly Hills Getaway: medalha, medalha, semáforo, cone.
• New York
Fase Grand Central Station: sirene azul, chave, chave, chave.
Fase Trash Granger Car: semáforo, marca de pneu, sirene vermelha, medalha.
Fase Stop Grangers Gang: chave, medalha, medalha, cone.
Fase Chase Down Grangers Boy: sirene vermelha, sirene azul, sirene vermelha, sirene azul.
Fase Crosstown Race: marca de pneu, chave, cone, semáforo.

Hot Wheels Stunt Track Driver

Todas as fases e veículos
Na tela de passwords, digite ↓, ←, ↑, A, ↓, →.
Todas as fases
Na tela de passwords, digite:
• Shadow Jet
Fase 2: ←, ↑, ←, ↓, ↑, A.
Fase 3: →, ↑, →, ↓, ↑, A.
Fase 4: ↑, B, ↑, ↑, ←, A.
Fase 5: B, ←, B, ↑, ↑, ←.
Fase 6: ↓, ←, ↑, A, ↑, ↑.
Fase 7: ↓, ←, ↑, A, ↓, →.
• Slide Out
Fase 2: ↓, A, ↑, A, B, B.
Fase 3: ←, B, ←, →, ↓, B.
Fase 4: ↓, B, B, B, →, ↓.
Fase 5: A, A, →, →, B, ↓.
Fase 6: →, ↑, ←, ↑, ←, →.
Fase 7: ↓, ←, ↑, A, ↓, →.
• Tow Jam
Fase 2: B, B, ←, ↑, A, B.
Fase 3: ←, ←, ↑, A, →, →.
Fase 4: ←, ←, ↑, ←, A, ←.
Fase 5: ↓, ↑, ←, ↓, ↓, A.
Fase 6: B, B, B, →, →, ↑.
Fase 7: ↓, ←, ↑, A, ↓, →.
• Twin Mill
Fase 2: ↓, ←, B, B, →, B.
Fase 3: ↑, B, ↓, ↓, →, ←.
Fase 4: →, ↑, →, B, B, →.
Fase 5: →, ↑, →, ↓, A, →.
Fase 6: →, ←, ↑, A, ↑, ↓.
Fase 7: ↓, ←, ↑, A, ↓, →.
• Way To Fast
Fase 2: →, A, →, B, ←, ↓.
Fase 3: ↓, →, B, →, ↓, B.
Fase 4: →, →, ↓, A, ↓, A.
Fase 5: ↑, A, A, ↓, ←, ↑.
Fase 6: ←, ↑, A, B, B, →.
Fase 7: ↓, ←, ↑, A, ↓, →.

Boarder Zone

Truques
Na tela de passwords, digite:
Fase secreta (race attack): 020971.
Todas as fases (challenge): 290771.

Babe and Friends

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 2: B0B.
Fase 3: RN6.
Fase 4: G5M.
Fase 5: RM1.
Fase 6: N6W.
Fase 7: TYQ.

Donkey Kong Country

Moleza vida de macaco! Sobram água fresca e bananas para a galera

Modo two player team
Na tela de seleção de jogo, deixe o cursor sobre a opção erase game e aperte B, A, ↓, B, ↑, ↓, ↓, Y, A. Agora, iniciando a partida no modo two player team, aperte Select a qualquer momento para retomar o controle do personagem.

Seleção de bônus
Na tela de abertura (aparecendo Cranky Kong), aperte ↓, Y, ↓, ↓, Y.

Seleção de som
Na tela de seleção de jogo, deixe o cursor sobre a opção erase game e aperte ↓, A, R, B, Y, ↓, A, Y. Use Select para selecionar a faixa.

Tetris Attack

Todas as fases (modo puzzle)
Na tela de passwords, digite:

• Dificuldade easy.
Fase 1-01: FP5D29C!.
Fase 1-02: FP5J29CK.
Fase 1-03: FPSD29C3.
Fase 1-04: FPSJ29CP.
Fase 1-05: FP%D29CD.
Fase 1-06: FP%J29CR.
Fase 1-07: FP9D29CZ.
Fase 1-08: FP9J29C?.
Fase 1-09: FPBD29C2.
Fase 1-10: FPBJ29C4.
Fase 2-01: FPYD29CH.
Fase 2-02: FPYJ29CL.
Fase 2-03: FP6D29CN.
Fase 2-04: FP6J29CX.
Fase 2-05: FP7D29CT.
Fase 2-06: FP7J29C&.
Fase 2-07: FPFD29CC.
Fase 2-08: FPFJ29CM.
Fase 2-09: FP1D29C1.
Fase 2-10: FP1J29CF.
Fase 3-01: FPMD29CJ.
Fase 3-02: FPMJ29CG.
Fase 3-03: FPCD29CQ.
Fase 3-04: FPCJ29C8.
Fase 3-05: FP8D29C9.
Fase 3-06: FP8J29C%.
Fase 3-07: FPQD29CS.
Fase 3-08: FPQJ29C5.
Fase 3-09: FPGD29C7.
Fase 3-10: FPGJ29C6.
Fase 4-01: FPJD29CY.
Fase 4-02: FPJJ29CB.
Fase 4-03: FPLD29M!.
Fase 4-04: FPLJ29MK.
Fase 4-05: FPHD29M3.
Fase 4-06: FPHJ29MP.
Fase 4-07: FP4D29MD.
Fase 4-08: FP4J29MR.
Fase 4-09: FP2D29MZ.
Fase 4-10: FP2J29M?.
Fase 5-01: FP&D29M2.
Fase 5-02: FP&J29M4.
Fase 5-03: FPTD29MH.
Fase 5-04: FPTJ29ML.
Fase 5-05: FPXD29MN.
Fase 5-06: FPXJ29MX.
Fase 5-07: FPND29MT.
Fase 5-08: FPNJ29M&.
Fase 5-09: FPPD29MC.
Fase 5-10: FPPJ29MM.
Fase 6-01: FP3D29M1.
Fase 6-02: FP3J29MF.
Fase 6-03: FPKD29MJ.
Fase 6-04: FPKJ29MG.
Fase 6-05: FP!D29MQ.
Fase 6-06: FP!J29M8.
Fase 6-07: FP?D29M9.
Fase 6-08: FP?J29M%.
Fase 6-09: FPZD29MS.
Fase 6-10: FPZJ29M5.

• Dificuldade extra.
Fase 1-01: FP5D29J!.
Fase 1-02: FP5J29JK.
Fase 1-03: FPSD29J3.
Fase 1-04: FPSJ29JP.
Fase 1-05: FP%D29JD.
Fase 1-06: FP%J29JR.
Fase 1-07: FP9D29JZ.
Fase 1-08: FP9J29J?.
Fase 1-09: FPBD29J2.
Fase 1-10: FPBJ29J4.
Fase 2-01: FPYD29JH.
Fase 2-02: FPYJ29JL.
Fase 2-03: FP6D29JN.
Fase 2-04: FP6J29JX.
Fase 2-05: FP7D29JT.
Fase 2-06: FP7J29J&.
Fase 2-07: FPFD29JC.
Fase 2-08: FPFJ29JM.
Fase 2-09: FP1D29J1.
Fase 2-10: FP1J29JF.
Fase 3-01: FPMD29JJ.
Fase 3-02: FPMJ29JG.
Fase 3-03: FPCD29JQ.
Fase 3-04: FPCJ29J8.
Fase 3-05: FP8D29J9.
Fase 3-06: FP8J29J%.
Fase 3-07: FPQD29JS.
Fase 3-08: FPQJ29J5.
Fase 3-09: FPGD29J7.
Fase 3-10: FPGJ29J6.
Fase 4-01: FPJD29JY.
Fase 4-02: FPJJ29JB.
Fase 4-03: FPLD29G!.
Fase 4-04: FPLJ29GK.
Fase 4-05: FPHD29G3.
Fase 4-06: FPHJ29GP.
Fase 4-07: FP4D29GD.
Fase 4-08: FP4J29GR.
Fase 4-09: FP2D29GZ.
Fase 4-10: FP2J29G?.
Fase 5-01: FP&D29G2.
Fase 5-02: FP&J29G4.
Fase 5-03: FPTD29GH.
Fase 5-04: FPTJ29GL.
Fase 5-05: FPXD29GN.
Fase 5-06: FPXJ29GX.
Fase 5-07: FPND29GT.
Fase 5-08: FPNJ29G&.
Fase 5-09: FPPD29GC.
Fase 5-10: FPPJ29GM.
Fase 6-01: FP3D29G1.
Fase 6-02: FP3J29GF.
Fase 6-03: FPKD29GJ.
Fase 6-04: FPKJ29GG.
Fase 6-05: FP!D29GQ.
Fase 6-06: FP!J29G8.
Fase 6-07: FP?D29G9.
Fase 6-08: FP?J29G%.
Fase 6-09: FPZD29GS.
Fase 6-10: FPZJ29G5.

Dracula X (Castlevania: Vampires Kiss)

Ganhar vidas
Durante a partida, sem tocar em nenhum inimigo, termine qualquer fase.

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 2: F, C, M, M, M, M, M, A, A.
Fase 3: A, F, F, M, M, F, F, A, A.
Fase 4: M, M, M, F, A, A, M, C, C.
Fase 5A: F, C, A, A, M, F, M, C, C.
Fase 5B: C, A, C, A, M, C, C, C, C.
Fase 6A: C, M, C, A, F, C, A, F, C.
Fase 6B: A, M, M, A, F, A, M, A, F.
Fase 7A: C, M, C, F, F, C, A, A, F.
Fase 7B: A, A, A, M, F, C, F, F, M.
Obs.: água (A), coração (C), fogo (F), machado (M).

Que lugar mais estranho para puxar papo com uma criatura de água

The Adventures of Batman & Robin

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 2: s#nlnnsnnl#nlsln.
Fase 3: l#lnsnlns#####ns.
Fase 4: nnnslslnsn##lnl#.
Fase 5: snsnnn#lsnlnln#n.
Fase 6: #slllslssnsn##l#.
Fase 7: nlnnsnlll##nnnns.
Fase 8: sssnsnnll#lnlnns.
Obs.: Substitua o # por espaço em branco.

Mais continues
Durante a partida, na última vida, no último continue, pause, selecione to the batcave e desative a pausa.

Macacos me mordam! Justamente agora Batman resolveu fazer um piquenique

Arcus Odyssey

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
• Personagem Bead Shea.
Fase 2: FA2HAIADRR.
Fase 3: FI4IAIAESB.
Fase 4: HK3CDIILDO.
Fase 5: HL0DAQIPMX.
Fase 6: HN0DE5IQVR.
Fase 7: HN0DE5IVWZ.
Fase 8: KR0DE2IZX5.
• Personagem Diane Fireya.
Fase 2: JHYDTDYUJO.
Fase 3: GJWZAIAEKM.
Fase 4: GIRCTQIJ1X.
Fase 5: IISDUXIPUI.
Fase 6: IIUHUZMRNZ.
Fase 7: IIXBUYIUGW.
Fase 8: IJXBU2J0HB.
• Personagem Erin Gashuna.
Fase 2: HJIAAIAABB.
Fase 3: HIIYAIAGC3.
Fase 4: HIIAQQIKDK.
Fase 5: HIKAQYIOUZ.
Fase 6: HIKEQYIRVC.
Fase 7: HIKEQYIVOH.
Fase 8: HJKBQYIZPK.
• Personagem Jedda Chef.
Fase 2: GDHAAIAABZ.
Fase 3: GIEIAAAECA.
Fase 4: GJECAIIL1Q.
Fase 5: IJCECJIOU0.
Fase 6: KICBEPIQ3F.
Fase 7: KICBHIIVWG.
Fase 8: KJCBHNTYXR.

Out of this World (Another World)

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 1: LDKD.
Fase 2: HTDC.
Fase 3: CLLD.
Fase 4: LBKG.
Fase 5: XDDJ.
Fase 6: FXLC.
Fase 7: KRFK.
Fase 8: KLFB.
Fase 9: TTCT.
Fase 10: HRTB.
Fase 11: BRTD.
Fase 12: TFBB.
Fase 13: TXHF.
Fase 14: CKJL.
Fase 15: LFCK.

The Immortal

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 2: cddff10006f70.
Fase 3: f47ef21000e10.
Fase 4: 8fdfe31001eb0.
Fase 5: 94bfb43000eb0.
Fase 6: 563ff53010ac1.
Fase 7: c250f63010ac1.
Fase 8: e011f730178c1.

Flash Back: The Quest for Identity

Fácil reset
Durante a partida, aperte A + B + C + Start.
Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
• Dificuldade easy.
Fase 1: PIXEL.
Fase 2: BETSY.
Fase 3: PANCHO.
Fase 4: STUDIO.
Fase 5: TOHO.
Fase 6: AKANE.
Fase 7: INCBIN.
Final: CYGNUS.
• Dificuldade normal.
Fase 1: FALCON.
Fase 2: DATA.
Fase 3: MILORD.
Fase 4: QUICKY.
Fase 5: BIJOU.
Fase 6: BUBBLE.
Fase 7: CLIP.
Final: CYGNUS.
• Dificuldade expert.
Fase 1: CLIO.
Fase 2: ACRTC.
Fase 3: BLOB.
Fase 4: STUN.
Fase 5: MIMOLO.
Fase 6: HECTOR.
Fase 7: KALIMA.
Final: CYGNUS.

Tiny Toons: Buster's Hidden Treasure

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
• Plains.
Fase 1: KBGD LDLL LLLD DDDD LLGD.
Fase 2: PBKL LLLD DDGD DLLL DDVD.
Fase 3: YRBD LDLL DLKL DLLL LLND.
Fase 4: QYBG DLLL DDBL LDLD DDTG.
• Forest.
Fase 1: TYBK LDDD DDBG LLDL LDTV.
Fase 2: HBBB LDLD LDBK LLLL LLTN.
Fase 3: JYBB PDLD LDBB LDDL LDDQ.
Fase 4: YMBB MLLD DDBB PLLL DDMQ.
Fase 5: HMBB TLLD LDBB MDLL DDPD.
• Cave.
Fase 1: KBBB TGDL LLBB TDLD LDNG.
Fase 2: MBBQ HYLL DDBQ HGDD DDDM.
Fase 3: KHBW HXLD LDBW HYDD DDDP.
Fase 4: BRBW HXGD LDBQ HXDD DDGN.

Batman: Revenge of the Joker

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 1-1: 1100.
Fase 1-2: 1200.
Fase 1-chefe: 1300.
Fase 2-1: 2100.
Fase 2-2: 2200.
Fase 3-1: 3100.
Fase 3-2: 3200.
Fase 3-chefe: 3300.
Fase 4-1: 4100.
Fase 4-2: 4200.
Fase 4-chefe: 4300.
Fase 5-1: 5100.
Fase 5-2: 5200.
Fase 6-1: 6100.
Fase 6-2: 6200.
Fase 6-chefe: 6300.
Fase 7-1: 7100.
Fase 7-chefe: 7200.

F-15 Strike Eagle 2

Todas as fases e medalhas
Na tela de password, digite CBMLT0K2G8.

Dune: The Battle for Arrakis

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
• House Atreides.
Fase 1: DIPLOMATIC.
Fase 2: SPICEDANCE.
Fase 3: ETERNALSUN.
Fase 4: DEFTHUNTER.
Fase 5: FAIRMENTAT.
Fase 6: ASHLIKENNY.
Fase 7: SONICBLAST.
Fase 8: DUNERUNNER.
• House Harkonnen.
Fase 1: DEMOLITION.
Fase 2: SPICESATYR.
Fase 3: BURNINGSUN.
Fase 4: DARKHUNTER.
Fase 5: EVILMENTAT.
Fase 6: ITSJOEBWAN.
Fase 7: DEVASTATOR.
Fase 8: DEATHRULER.
• House Ordos.
Fase 1: DOMINATION.
Fase 2: SPICESABRE.
Fase 3: ARRAKISSUN.
Fase 4: COLDHUNTER.
Fase 5: WILYMENTAT.
Fase 6: SLYMELANIE.
Fase 7: STEALTHWAR.
Fase 8: POWERCRUSH.

É isso o que acontece quando você controla formigas informatizadas

Ronaldo Testa

DREAMCAST (DC)

Caesars Palace 2000
Dinheiro infinito
57078B59FFFFFFFF

ESPN International Track & Field
Pontuação máxima (J1)
DE908C2500003710

The Ring: Terror's Realm
Arma assault rifle
ED073F7A00000004
Arma grenade launcher
433A382700000005
Arma handgun
2DF744AB00000001
Arma katana
6F3B4CAF00000002
Arma rocket launcher
7405F4EC00000006
Arma shotgun
BD961D6300000003
Equipamento grenade
93882D190000000D
CC33C016000003E7
Equipamento napalm bombs
EDB73F7A0000000E
2D1F44AB000003E7
Equipamento rocket missiles
2D2744AB00000011
5B6F50B9000003E7
Infinita energia
1014176B00000064
Item healing jelly
7475F4EC00000013
Item healing jelly plus
607B4CAC00000014
Item healing jelly ex
B2D61D6000000015
Item small battery
E2473F7900000016
22EF44A800000004
Munição assault rifle
5B3750B90000000C
86EBAAEE000003E7
Munição handgun
CC6BC01600000008
FD11B168000003E7
Munição shotgun
FD29B1680000000B
32F903A9000003E7
Seleção de itens
Substitua ## pelo número correspondente:
Item slot 01
644B6ABB000000##
Item slot 02
98700B0D000000##
Item slot 03
A613506B000000##
Item slot 04
D8008225000000##
Item slot 05
F6D9977C000000##
Item slot 06
390925BD000000##
Item slot 07
393125BD000000##
Item slot 08
64136ABB000000##
Item slot 09
8D238CFA000000##
Item slot 10
B6BE3B77000000##
Item slot 11
B6463B77000000##
Item slot 12
E6EF196E000000##
Lista de itens
- 8mm film: 2a
- Emergency power key 1: 26
- Emergency power key 2: 28
- Flashlight: 2f
- Key to audio/visual room: 2b
- Lab member card LV.1: 19
- Lab member card LV.2: 25
- Reference room key: 1c
- Silver ring: 1f
- Small key 1: 27
- Small key 2: 29

Tokyo Xtreme Racer 2
Dinheiro infinito
D8C0836800000010
Todos os adversários vencidos
A9A39129FFFFFFFF
9048CA4FFFFFFFFF
EE77D82CFFFFFFFF
2EE7A3FDFFFFFFFF
77B513BAFFFFFFFF
BE86FA35FFFFFFFF
18D4D629FFFFFFFF
402ADF71FFFFFFFF
9038CA4FFFFFFFFF
CF7B2740FFFFFFFF
2E57A3FDFFFFFFFF
ADA39129FFFFFFFF
7B8513B5FFFFFFFF
C3EB274FFFFFFFFF
F2A95631FFFFFFFF
54B7B7E0FFFFFFFF
9C08CA40FFFFFFFF
E237D823FFFFFFFF
22A7A3F2FFFFFFFF
7BF513B5FFFFFFFF
A2D39126FFFFFFFF
F2195631FFFFFFFF

NINTENDO 64 (N64)

Army Men Sarge's Heroes 2
Energia infinita
8135c5160600
Personagem invencível
8135c5180600
Todas as armas
8115d06e0001
8116368e0001

Looney Tunes: Duck Dodgers Starring Daffy Duck
Vida fácil
801592830063
8015b2630063
Energia infinita
80026A63 0004
Vida infinita
80026A67 0009

Mario Tennis 64
Código mestre
f13002903c01
f1300292a005
f130029803e0
f130029A0008
f130029cac20
f130029e86a0
Ganhar 1 ponto (J1, botão C↓)
d00669850004
8015344a0003
Ganhar 1 ponto (J2, botão C↓)
d00669850004
8015344b0003
Zerar pontuação (J1, botão C↓)
d00669850004
8015344a0003
Zerar pontuação (J2, botão C↓)
d00669850004
8015344b0000
Vencer modo piranha challenge
8115137e0032
811513820032
Vencer modo ring shot/estilo 1 (botão C↓)
d00669850004
8015350b0082
Vencer modo ring shot/estilo 2 (botão C↓)
d00669850004
801535270082
d00669850004
801535230082
Obs.: Use apenas um código por vez.

Top Gear HyperBike
Infinito nitro
810b8e4c42c8
Parar tempo
810c20fc0000
Todas as fases e veículos
810fbcbeffff

PLAYSTATION (PSX)

Army Men World War: Land Sea Air
Todas as armas e itens
500009010000
300ef2b100ff

ATV: Quad Power Racing
Todas as fases
500006010000
3004e2550004

Destruction Derby Raw
Código mestre
c003448c007c
Infinito car damage
800aa7220000
800e01540000
800e01560000
800e01580000
Infinito dinheiro
80066afcffff
Todos os veículos (1)
80066c480001
80066e1c0002
80066c6c0003
80066c900004
80066cb40005
80066df80006
80066cfc0007
80066cd8000b
80066d200004
80066d44004b
80066d680009
80066d8c0000
80066db0004c
80066dd40045
80066e400008
80066e64000f
80066e880011
80066eac000e
Todos os veículos (2)
80066ed00043
80066ef40041
80066f180040
80066f3c004f
80066f600051
80066f84004e
80066fa80044
80066fcc0047
80066ff0000d
80067014000a
800670380010
8006705c0049
800670800046
800670a40042
800670c80048
800670ec004a
800671100050
80067134004d

Dino Crisis 2
Infinita munição antitank R.
800aed7c0063
Infinita munição aquagrenade
800aed700063
Infinita munição chainmine
800aed880063
Infinita munição double handed machine
800aed4c0063
Infinita munição flame launcher
800aed400063
Infinita munição flamewall
800aed340063
Infinita munição hand gun
800aecec0063
Infinita munição heavy machine gun
800aed580063
Infinita munição missle pod
800aed640063
Infinita munição rocket launcher
800aed940063
Infinita munição shot gun
800aece00063
Infinita munição solid cannon
800aed280063
Infinita munição sub machine gun
800aed400063
Infinito item hemostat
800aeddc0009
800aedde0009
Infinito item med. pak. L
800aee000009
800aee020009
Infinito item med. pak. M
800aee0c0009
800aee0e0009
Infinito item resusc. pak
800aedd00009
800aedd20009
Energia máxima
800b53ca00b4
800553ca00b4
Pontuação máxima
800aee10e0ff
800aee1005f5
Combo hit máximo
800b53dc0063
Opção extra crisis
800aeca80101
800aecae0101
Parar tempo
800aecb40000

Seleção de itens
Substitua ## pelos números correspondentes:
300aedc900##
300aedd500##
300aede100##
300aeded00##
300aedf900##
300aee0500##
item food: 1F
item hemostat: 1A
item med. pak L: 1D
item med. pak M: 1C
item med. pak S: 1B
item resusc. pak: 1E
Todos os personagens (opção Extra Crisis)
800aeaceffff

Disney's Dinosaur
Máximo crystals
80060c3c0063
Máximo energy bolts
80060c400063
Máximo fruits
80060c2c0063
Máximo rocks
80060c340063
• Aladar
Experiência máxima da fase
800611840009
Máximo em damage
800611940063
Máximo em exp. %
800611880190
Máximo em scouting
800611a00063
Máximo em speed
8006119c0063
Máximo em strength
800611980063
Renovar energia (botão R1)
d007742af7ff
800e3bbc03e7
d007742af7ff
8006119003e7
d007742af7ff
8006119003e7

• Flia
Energia infinita
800611cc0063
Energia máxima
800611c803e7
Experiência da fase máxima
800611620009
Máximo em damage
800611d00063
Máximo em exp. %
800611c60190
Máximo em scouting
800611dc0063
Máximo em speed
800611d80063
Máximo em strength
800611d80063
• Zini
Energia infinita
8006115403e7
Energia máxima
800ddc6403e7
8006115003e7
Experiência da fase máxima
800611480009
Máximo em damage
800611580063
Máximo em scouting
800611640063
Máximo em speed
800611600063
Máximo em strength
8006115c0063

Disney's The Little Mermaid 2
Infinito air
800e7d880064
Todas as coins
800e90fe0032
Todas as pearls
800eE91160005

Duke Nukem: Land of the Babes
Arma dynamite
800ea0600001
Arma energy gun
800ea0500001
Arma flame thrower
800ea0400001
Arma grenade launcher
800ea0300001
Arma laser blaster
800ea0200001
Arma laser gatling
800ea0380001
Arma mini laser gatling
800ea0580001
Arma RPG
800ea0480001
Arma shrinker
800ea0800001
Arma sniper rifle
800ea0780001
Arma stealth generator
800ea0880001
Arma torpedo launcher
800ea0280001
Infinita munição dynamite
800ea06a0014
Infinita munição energy gun
800ea05200c8
Infinita munição flame thrower
800ea04200c8
Infinita munição hand gun
800ea01200c8
Infinita munição grenade launcher
800ea0320014
Infinita munição laser blaster
800ea0220096
Infinita munição laser gatling
800ea03a0096
Infinita munição mini laser gatling
800ea05a0064
Infinita munição pipe bomb
800ea072000f
Infinita munição RPG
800ea04a0008
Infinita munição shot gun
800ea01a004b
Infinita munição shrinker
800ea082001e
Infinita munição sniper rifle
800ea07a0032
Infinita munição stealth generator
800ea08a0096
Infinita munição torpedo launcher
800ea02a0096
Infinito escudo rocket turret (nível 3)
800fb3684000
Infinito air
800e9f522e85
Infinito crédito
300ea17b0000
Infinito ego
800e9d322710
Item colete
800e9f502710
Item quest
800ea1680002
Tempo 00:00
800ea1640000
800ea1660000
Todos os segredos
300ea17a0003

Nascar 2001
Vitória rápida
d001c7740001
8001c7740032
d001a6400001
8001a6400032
d00209dc0001
800209dc0032
Começar na segunda volta
d001c7740001
8001c7740002
d001a6400001
8001a6400002
d00209dc0001
800209dc0002

Polaris SnoCross
Código mestre
c0038a740001
Infinitas wrenches
50000b010000
300618a40063
300618b30063
300618b40063
300618b80063
300618be0063
300618c20063
300618c80063
300618cc0063
300618cd0063
300618ce0063
Pontuação máxima (modo tournament)
800619580fff
Parar tempo
800ab5e40000
Todas as classes
800619d80004
Todas as fases
800619e403ff
Todos os veículos
800619e001ff

Tigger's Honey Hunt
Infinita vida
800c70940003
Máximo honey pots (botão L2)
d00b2d2efeff
800c709803e7
Parar tempo
800c70920000

The Flintstones Bedrock Bowling
Fácil strike
3007af9a000a
Todas as gems
3007af9c0063
Todos os birds
3007af9b0003

J1, 2, 3, 4 significam jogador 1, 2, 3, 4, respectivamente.

PASSO A PASSO

Na tela do menu principal, selecione select cheat code. Agora, selecione new code e nomeie o jogo que será inserido. Depois, selecione new code e nomeie o código que será inserido. Feito isso, acionando e digitando os códigos, na tela do menu principal, selecione start game with code – mas lembre-se de verificar a origem do jogo.

Obs.: O código mestre precisa ser acionado para habilitar outros códigos.

VENCEDORES

PROMOÇÃO TÔ NA FITA

Alex dos Santos, Florianópolis (SC)
Elvio Trombena da Serra, São Paulo (SP)
Geraldo Nunes da Nóbrega Neto, Conselheiro Lafaiete (MG)
João Gabriel Menezes Farias, Ribeirão Preto (SP)
João Paulo Barbosa Sinésio, Campo Grande (MS)
Júlio Carvalho da Silva, Belo Horizonte (MG)
Kim Robert Iegoroff, São Bernardo do Campo (SP)
Luciano Rodriguês Mendonça, Guajará-Mirim (RO)
Luís Alexandre Kleinubing, Dianópolis (TO)
Luiz Carlos Pasquali de Oliveira Junior, Biguaçu (SC)
Marcel Armetano Javarini, Amparo (SP)
Marcelo Silva Santos, São Paulo (SP)
Rafael Luis de Souza, Araraquara (SP)
Raphael de Souza Lopes de Oliveira, Rio de Janeiro (RJ)
Renato Gomes de Quadros Santos, Itanhaém (SP)
Rodrigo Uchôa, São Paulo (SP)
Talita Ariane de Vasconcelos, Santo André (SP)
Tiago Cândido Borges, Uberaba (MG)
Thiago Sakowski Alves, Osasco (SP)
Willian Moreira Prates, Vitória da Conquista (BA)
Os 20 escolhidos serão premiados com duas fitas da Fox Home Entertainment: *X-Men* e *Homem-Aranha*.

PROMOÇÃO EU ESCOLHO

1º a 10º: cartucho para N64 - *Perfect Dark*
Anderson Rottlisberger Sousa da Silva, Campo Grande (MS)
Antonio de Freitas Neto, Santa Maria da Vitória (BA)
Bruno Arguelho Bittencourt Cardoso, Itu (SP)
Diogo Pacheco Veloso, Montes Claros (MG)
Érika Fernanda Rufo, Orlândia (SP)
Fabrício Pereira da Cruz, Brasília (DF)
Lucas Daniel Ramos Ribeiro, Osasco (SP)
Luiz Claudio Machado da Silva, Ibiporã (PR)
Marcelo Pires Leite, São Gonçalo (RJ)
Rafael Curiati de Carvalho, Juiz de Fora (MG)

11º a 40º: cartucho Game Boy - *Pokémon Trading Card Game*
Ademir Alberto dos Santos, Sertãozinho (SP)
Adilson Galdino Batista, São Paulo (SP)
Adriana Rost Rossi, São Leopoldo (RS)
Adriano Maurício Azevedo Martins, Santos (SP)
Alan Cordeiro Dias de Oliveira, Itapecerica da Serra (SP)
Alexandre Caldeira da Palma, Itu (SP)
Anderson Cássio Fernandes Braga, Wanderley (BA)
André Luiz de Souza Santos, Nova Iguaçu (RJ)
Anne Nayhara de Araújo Souza, Maragojipe (BA)
Breno Fiod Mandetta, São Paulo (SP)
Caio Milani Silvestrini, São Carlos (SP)
Carlos Ferreira de Oliveira, Cotia (SP)
Eduardo Pereira de Andrade Júnior, Caratinga (MG)
Elliton Andrade da Rosa, Duque de Caxias (RJ)
Eraldo Regis de Castro, Porto Seguro (BA)
Fernando Henrique dos Santos, Maringá (PR)
Flavius Marcelino da Costa, Recife (PE)
Francisco Robson Rodrigues Barbosa, Fortaleza (CE)
Gabriel da Silva Simas, Niterói (RJ)
José Marcelo Sanches, Paranavaí (PR)
Juarez Figueiredo Rocha Júnior, Belém (PA)
Lionel Novaes de Freitas, Itu (SP)
Lucas da Silva Lopes, São Paulo (SP)
Luciano Barbosa Silva Lima, Gama (DF)
Rodolfo Sena Loiola, São Paulo (SP)
Rogério de Oliveira Leman Bryla, Presidente Epitácio (SP)
Roviel Koch, Novo Hamburgo (RS)
Tiago Oliveira dos Santos, São Paulo (SP)
Victor Hugo Siqueira de Assis, Fortaleza (CE)
Warley da Silva Marques, Lagoa Santa (MG)

MAIS VOTADOS

Lara Croft: Tiazinha; Ivete Sangalo; Sheila Carvalho
Joanna Dark: Letícia Spiller; Babi; Xuxa
Jill Valentine: Carolina Dieckmann; Viviane Pasmanter; Babi
Aya Brea: Danielle Winits; Alessandra Scatena; Xuxa
Squall Leonhart: Thiago Lacerda; Reynaldo Gianechinni; Rodrigo Santoro

Mais dois Dreamcast 0km para você

Prepare seu sorriso, pois vai ser difícil não ganhar um novo console

Beleza! Quer concorrer a dois Dreamcast neste fim do ano? Então pense num sonho bem legal em que você vai estar acompanhado apenas de um personagem de videogame. Descreva esse sonho para a gente e os dois autores das melhores respostas ganharão o Dreamcast – e aí vão ver que sonho vira realidade, sim. As cartas com carimbo postal até 22 de dezembro de 2000 concorrerão aos dois consoles.

Nome: ....

....

Data de nasc.: ....

Endereço: ....

.... **Telefone:** ....

E-mail: ....

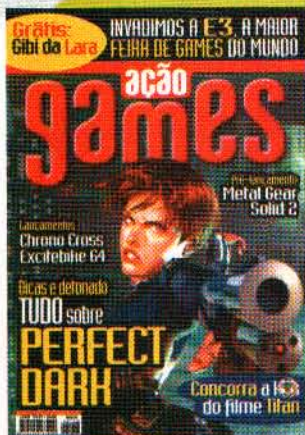
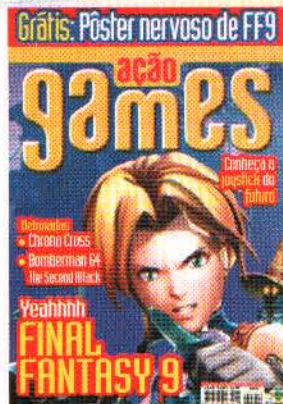
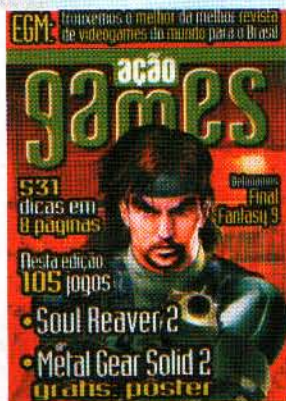
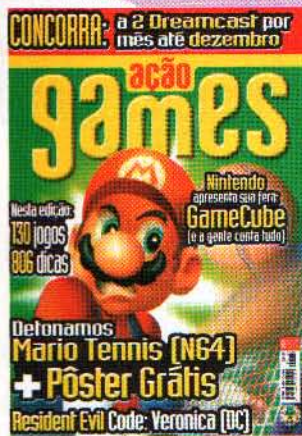
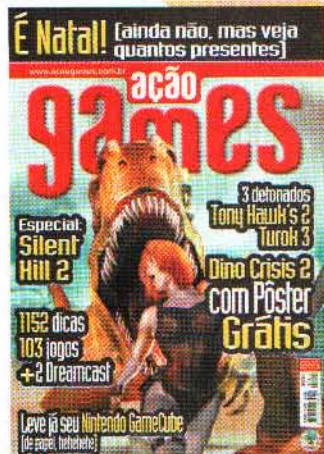
Videogame: ....

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da *Ação Games* e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos); **2)** Não há limite para o número de cartas; **3)** As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha); **4)** Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 22 de dezembro de 2000; **5)** Os vencedores serão comunicados pela Redação da *Ação Games* a partir do dia 19 de janeiro de 2001; **6)** As cartas enviadas não serão devolvidas; **7)** Os participantes autorizam a *Ação Games* ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessário; **8)** Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas; **9)** Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Mande uma carta para cada promoção desta edição e escreva do lado de fora do envelope o nome da promoção. Não adianta mandar uma carta só para concorrer ao Dreamcast, aos CDs do grupo Twister da página 25 e ao biquíni da página 15.

Envie esta ficha junto com sua carta para a Redação da *Ação Games* – Avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar – CEP 05425-902 – São Paulo-SP (somente serão aceitas as cartas com carimbo postal até 22 de dezembro de 2000).

EDIÇÃO 152 (JUN./2000)
Caímos na porrada... analisamos *Tekken Tag Tournament* – pura adrenalina.
- Detonado de *Alundra 2: The Mystery of the Machinevolution*.
- Game da Gata com Fabiana Garcia e Taís Valieri (As Garotas do 0+).
- Exclusivo: cobertura da Tokyo Game Show, a maior feira de games do Japão.
- Grátis: revista em quadrinhos de *Tomb Raider* nº 3.
- Test Drive com o grande João Gordo.

EDIÇÃO 153 (JUL./2000)
Edição matadora trazendo a cobertura da E3 2000 e a bela Joanna Dark.
- Detonado de *Perfect Dark*.
- Game da Gata com Índia Aigo (a delícia selvagem).
- Grátis: revista em quadrinhos de *Tomb Raider* nº 4.
- Reportagem especial: E3 2000, a maior feira de games do mundo.
- Test Drive com a banda Os Vagabundos (jogo em rede).

EDIÇÃO 154 (AGO./2000)
Mergulhamos numa viagem pelo universo mágico do RPG *Final Fantasy 9*.
- Detonados de *Bomberman 64 The Second Attack* e *Chrono Cross*.
- Game da Gata com Cida Marques (a XT gostosa da Escolinha).
- Pôster de *Final Fantasy 9*.
- Pré-lançamento especial de *Final Fantasy 9*.
- Reportagem especial revelando como será o joystick do futuro.
- Test Drive com a Redação da *Ação Games* (Laser Shots).

EDIÇÃO 155 (SET./2000)
Espionamos o projeto do *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty*.
- Detonado de *Final Fantasy 9*.
- Game da Gata com Helen Ganzarolli (a gata da Banheira do Gugu).
- Pôster de *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty*.
- Pré-lançamento especial de *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty*.
- Reportagem especial sobre o jogo *Legacy of Kain Soul Reaver 2*.
- Test Drive com o jogador de futebol Robert (jogo *FIFA Soccer World Championship*).

EDIÇÃO 156 (OUT./2000)
Os segredos dos novos consoles Game Boy Advance e Nintendo GameCube.
- Detonado de *Mario Tennis 64* e *Resident Evil Code Veronica*.
- Game da Gata com Ana Paula Teodoro (a felina do Sabadão do Gugu).
- Pôster de *Mario Tennis 64*.
- Pré-lançamento especial de *Ultimate Fighting Championship*.
- Reportagem EGM Brasil com *Pokémon Gold* e *Pokémon Silver*.
- Test Drive com o skatista Tarobinha (jogos *Grind Session*, *Street Sk8er 2*, *Thrasher Skate and Destroy*, *Tony Hawk's Pro Skater*).

EDIÇÃO 157 (NOV./2000)
Bancamos os bandidos e extinguimos os dinossauros de *Dino Crisis 2*.
- Detonado de *Dino Crisis 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 2* e *Turok 3 Shadow of Oblivion*.
- Dicas e truques aos montes. São 1.152 mutretas contra inimigos.
- Game da Gata com Yara Soares (a loura gelada... ou quente).
- Pôster de *Dino Crisis 2*.
- Pré-lançamento especial de *Silent Hill 2*.
- Reportagem EGM Brasil sobre Bleem!.
- Test Drive com o lutador Vítor Belfort (jogo *Ultimate Fighting Championship*).

Perdeu alguma *Ação Games*?

Solicite ao seu jornaleiro ou por e-mail (abril.ea@abril.com.br). O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio. (Atendimento sujeito à disponibilidade no estoque.)

ação games Start classificados

Acessórios

Compram-se

COMPRO GAMES! Play/Nintendo 64/ S. Nintendo/ Pago o Melhor Preço! Retiro. F(11)3931-3157

Aparelhos

Compra/ Troca/ Venda Aparelho Play/ Dream Cast/ S. Nes./ N64. Só SP F:(11)5061-4899.

Target Games Playstation IeII N64,Game Boy Color, Dreamcast, Jgs e Aces. Tudo em até 12x. Ac. Ac. Cartões. F: (11) 5084-9450

COMPRA / VENDE / TROCA / ALUGA
MERCADÃO DO GAME
GRANDE VARIEDADE EM GAMES ACESSÓRIOS DE TODAS AS MARCAS E MODELOS
Consoles, Jogos, Periféricos
TEMOS RARIDADES. SEDEX PARA TODO BRASIL
Ligue: (67) 726-9396
www.mercadaodogame.cjb.net

Aqui Videogames Novos e Semi-novos. Jogos, acessórios Assistência Técnica. Entrega pessoal e Sedex. F:(011)3846-1470/ 3846-4375 Site: www.dragoon.com.br

Compro/ Vendo/ Troco Game/ Jogo Play, N64, Dreamcast, S. Nes Etc. F:(0xx11)5512-6431,9787-4561, 9873-5110.

GAME ANIMAL
Alugamos, vendemos e estudamos trocas de games novos e usados
Nintendo 64 a partir de R$ 199,00
Super Nintendo
Dream Cast
Playstation
Acessórios
Consulte nossos preços
F:(11)4453-3206
Trocas só p/ grande SP.

Vendem-se

Vendas e Assistência Técnica Jogos e Aces. p/Play., Nintendo 64. Entr. na capital Via M. Boy. *Envio p/ Sedex F:(11)6942-0406

Eletromil Video Games-Venda Troca/ Ass.Técnica Via Sedex R: Santa Efigênia, 348, sl 12 F:(11)3362-2308/3337-5557.

Vendo, Troco: Play, Nintendo64, Super Nintendo e Fitas de Games. Envio por Sedex. F: (0xx11) 6096-4137

Locadoras

Locadora Cinecitta/ Aluguel de Games,VHS, em especial animação japonesa. Fone:(0xx31) 224-5127

BITS GAMES
VENDAS - ASSIS.TÉCNICA LOCAÇÃO - VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS EM GERAL
Belo Horizonte - MG
Tel.: (0xx31) 271-9537
Telefax: (0xx31) 271-9484

Games & Cia
VENDAS E ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• Video Games
• Fitas
• Cd's
• Acessórios
DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL
Ligue: (0xx31) 3272-5740

Alô Games

Aparelhos, acessórios, Game Boy, Nintendo 64,Dream Cast, fitas e CDs originais.

Confira nossos preços e formas de pagamento.
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO.

Comprar ficou fácil fácil! Basta Ligar:
(11) 3951-0604
3951-2454
3951-7031

PREÇOS IMBATÍVEIS

Playstation one e PSII
Superlançamento
Playstation Americano
alogames@ig.com.br
TUDO COM GARANTIA. DESPACHAMOS VIA SEDEX.

PLAY SHOP

TUDO PARA GAMES E ACESSÓRIOS
• Super Nitendo • Playstation
• Playstation 2 • Nitendo 64
• Dream Cast • Acessórios
As últimas novidades em jogos.
PAGAMENTO FACILITADO!!!
playshopgames@globo.com
(13) 289-1098 (13) 467-2252
SANTOS-SP SÃO VICENTE-SP

Tilty's®
Assistência Técnica Especializada
Todas as marcas de games.
Consertos com garantia
Venda de Aparelhos Novos e Usados
Acessórios em geral
Enviamos Via Sedex
Fone: (011) 6191-3000

VENDAS DE GAMES
Playstation, Dreamcast, Sega Saturno e outros Acessórios p/ todos os games. Cd's. em **Promoções**, confira os últimos lançamentos.
(11) 5851 5236

Rua Pietro Cassella, 3A - Jardim São João - Sto Amaro - SP

AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA.
PARA ANUNCIAR LIGUE: 3037-2720 OU DDG: 0800-132066

ZIPKIDS
Zipkids.
Um site do tamanho da sua imaginação.
Endereço:
www.zip.net
Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.

Lara Croft
ação
games